昭和62年4月1日発行(毎月1回1日発行)第2巻第3号通巻7号

月刊 GAMEST

VIDEO GAME MAGAZINE ゲーメスト

ゲームセンターを10倍おもしろくする本

どこよりも早い!! ニューゲーム
・ワンダーモモ
・無頼拳・ジャンボー
・コントラ・魔境戦士

大特集ぜんちゃんの丸ごとカプコン

わッ! あぶなーい!! 社長・開発者を直撃!!

開発からのナマの声

カプコン開発者 全作品〝開発の秘密〟大公開

バブルボブル開発者 〝泡〟の発想と隠しコマンドの謎

ダライアス開発者 23人からのメッセージ

最終面を見るか!? **徹底攻略**

各次元の敵をやっつけろ **バミューダトライアングル**

1000万への道 **サラマンダ**

驚異の一発技! **カルノフ**

簡単カンタンタイミング! **サイキック5**

お待たせ! いよいよ攻略 **ダライアス**

話題騒然 **メタルフリークス**

めざせハイスコア
君こそゲーメスト
ヒットゲームベスト10
ポスター・グッズ大プレゼント

愛読者感謝
ダライアスVGMテープ特別プレゼント



4月号 定価480円

新登場



二人同時プレイ・ゲーム途中参加可能

さすらいの旅を続ける風来坊、リュウとコウ。
彼らの故郷である『パラダイス・シティ』はゲシター味に制圧され
街の女たちはゲシタの宮殿へと連れさられていった。
それを知った彼らは街に再び平和を取り戻すためゲシタに闘いを挑むのであった。

強力な敵を倒すためには画面内に隠されたステージを捜し出し
パワーアップしなければならない。
最終の敵、ゲシタを倒すため力の限り突き進むのだ。

株式会社カプコン

大阪市東区大手通1—27　カプコンビル
TEL (06)946-6622(代)
東京都渋谷区広尾1-3-18 広尾オフィスビル 10F
TEL (03)440-4801(代)

ハイパワー・サウンドのSNK

ゲーム・ミュージック、いよいよ発売！



SNKファンの皆さん、ゲーム・ミュージック大好き少年、少女の皆さん、お待たせ！SNKゲーム・ミュージックが出来たよ——！「怒号層圏」を筆頭に「アテナ」「ASO」「怒」「TANK」を含むオリジナル・ゲーム・ミュージックだ。ゲーセンでキョウ体のスピーカーがこわれる位のハイパワーサウンドを鳴らしているSNKのゲーム・ミュージック、君の家のステレオは大丈夫か!?

SNK
ゲーム・ミュージック

怒号層圏/アテナ/タンク/怒/ASO
LP: ALR-22910 ¥2,200 CT: ALC-22910 ¥2,200
CD: 28XA-120 ¥2,800
2月25日発売

SNK SNKGROUP



G.M.O.レーベルからのお知らせ

①「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.1」オリコンLPチャート41位赤丸を記録！
②「セガ・ゲーム・ミュージックVOL.2」(ファンタジーゾーン、ハングオン、カルテット他) LP、カセット、CD、2月25日発売。
③「沙羅曼蛇」「ウェック・ル・マン24」「恋のホットロック」にアレンジバージョンもはいったコナミ第3弾、3月25日発売予定。

G.M.O.アソシエイツからのお知らせ

おまたせ　　！永い間「できるできる」と噂のあったG.M.O.アソシエイツ。ついに活動開始です。入会希望の方は60円切手を貼った返信用封筒同封の上、下記の住所までお送りください。おりかえし案内を送ります。スタッフ一同がんばってます。では、会報でお会いしましょう。　G.M.O.アソシエイツ スタッフ一同

〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町26 大瀧方
G.M.O.アソシエイツ

Alfa アルファレコード株式会社 販売元 ワーナー・パイオニア株式会社

必殺！無頼拳

©カプコン

風来坊リュウとコウの力が試される時がきた。執念深いカマ投げ、凶悪バクダン野郎、陰険サイ投げ女を蹴ちらして、ついに最後の敵、無敵ゲシタを一発必勝技で倒せるか!?

拳と足技が頼り

さすらいの旅を続けるリュウとコウだが、風のたよりに彼らの故郷である「パラダイスシティ」が、ゲシタ一味に制圧されたことを知った。そこで彼らは街に再び平和を取り戻すためゲシタに闘いを挑むのであった。

このようなストーリーでゲームは展開していくのであるが、ゲームの印象としては、ナナメ上からの視点で見た闘いの挽歌といった感じになっている。とはいえ、今度は剣と盾ではなく、自分の拳と足技だけを頼りに敵のただ中を突き進んでいくことになる。

そこで、リュウとコウの操作方法だが、パンチボタンでパンチを、キックボタンでキックを出来るようになっている。実際の武術でもそうだが、キックのほうがパンチより多少届く距離が長いようだ。また2つのボタンを同時に押すと回しげりができる。これもなかなか使える攻撃になっている。

6面構成 最後にボスが待っている

構成としては、このゲームは全部で6面で構成されていて、面の最後にそれぞれボスが待っている。ザコの攻撃を軽くあしらいながらボスにたどりつき、一対一の男の闘いの末（2Pの場合は二対一だが…）倒せば1面クリアとなるのだ。それでは、各ステージについて詳しく紹介していこう。

S·T·A·G·E 1 ボスは鉄球振り回し…

「サウス・パラダイスシティ」の街並のシーンになっている。平和な街は、ゲシタ一味により制圧されていて、いたるところからゲシタの手下が現われる。

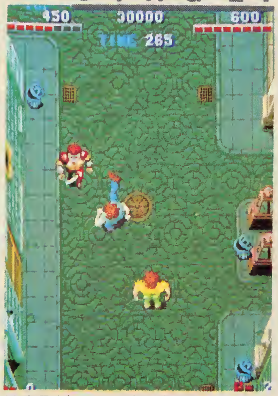
町の中心部には商店が立ち並んでいるが、その中の酒場には隠しステージがあり、手榴弾、手裏剣、ヌンチャクなどを手に入れることができる。各アイテムを自由自在に使ってみるのもなかなかおもしろい。

最後のボスの名はホーガンといって、鎖でつながれた鉄球を振り回して攻撃してくる。

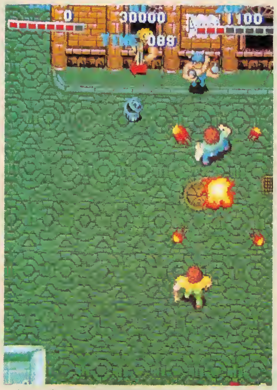
S·T·A·G·E 2 ボスは3人に分身

「サウス・パラダイスシティ」から北へ進み、ここはパラダイス地区の中央部「パラダイスシティ」だ。このあたりはチャイニーズタウンになっていて、街並も中国風になって

S·T·A·G·E 1



せまるゲシタの手下達。

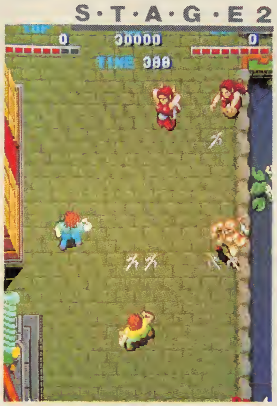


バクダンを投げて来るやつもいる。



1stageのボス「ホーガン」。

S·T·A·G·E 2



水中からの攻撃。左右にかわせ!!

いる。ところどころ水路があり、水の中からも、ゲシタ一味が攻撃してくる。手下やバクダン野郎等の他に、サイ投げ女も登場する。

最終画面はパラダイスシティの顔、チャイニーズステーションが登場するが、ここにあらわれるボスの名はマーボー・ロンといって、3人に分身して攻撃してくる。本体を見きわめないと攻略は難しいぞ。

S・T・A・G・E 3 やっかいだぞ 気合玉

STAGE3は「ノースパラダイスシティ」の山間部へと向かう途中が舞台となっている。静かな村だが、一見のどかに見えるこの村にも、やはりゲシタ一味の魔の手は及んでいた。「アリジゴクン」という奇怪な敵が地中から攻撃してくる。これらの攻撃をかわしながら進んで行くと、最後には関所のようになっている所へと出る。ここがガラガラ峠へ向かう入り口で、マンボというボスがプレイヤーの前に立ちはだかっている。こいつは気合玉で攻撃してくるが、この玉は壁にはね返ってくるだけにやっかいだ。

S・T・A・G・E 4 吊り橋 突破できるか

ここはパラダイス地方北部にあるメリー山のガラガラ峠、ゲシタの城に行くには越えねばならない難所だ。道はくずれ落ち、落石も多い。ここでの隠しステージは他とは違って、命の泉になっていて、エネルギー補給と1UPになっている。リュウとコウに束の間の休息を与えてくれるのだ。

最後は吊り橋の所にボスがひかえている。吊り橋は狭いので、2人プレイの場合でも1人ずつしか攻撃できないようになっている。

S・T・A・G・E 5 最後のボスもヘビ使い

峠を越え、2人はメリー山の森林地帯に入っていくことになるが、ここは実際にはほとんどジャングルの様になっていた。古代の遺跡が点在する中、途中には泥沼になっている所もあるらしい。このような自然条件はヘビにとって絶好の環境だったとみえ、いたる所からヘビの群れが襲ってくる。最後のボスもヘビ使いで、ヘビに攻撃させてくるというとんでもないやつだ。

S・T・A・G・E 6 最後の決戦 メリー山頂

メリー山の頂上に築かれた「ゲシタ」の宮殿が最後の決戦場となる。宮殿の入り口には、大きな銅像がそびえ立っているらしい。果して何人の人が見る事ができるか？

最後には、あらゆる武術の奥義を究めたといわれる「ゲシタ」が待っている。必殺技は「ジャンピング・サマーソルトキック」らしい。果して、この「ゲシタ」を倒す秘策はあるのか？

伝授！ 実戦テク

ゲームの内容についてしっかり把握したところで、今度は実践テクを少々伝授しよう。

まず、各面に必ずパワーアップができるキャラがあるので、それをパンチ等でこわしてパワーアップを手に入れよう。スピードが遅いと、すぐ手下につかまってしまうぞ。とりあえず自分を強くしよう。

次に、初めに出てくる敵は手下なのだが、これが意外に強い。自分の後をしつこく追いかけてくるし、つかまってしまうと連続攻撃をくらう。例のごとく、レバーをガチャガチャと振るとふりほどけるのだが、この時はたいてい1〜2発くらってしまっている。8ゲージのダメージ制なのでこれは苦しい。とにかく、手下には絶対につかまらないように慣れていくしかない。

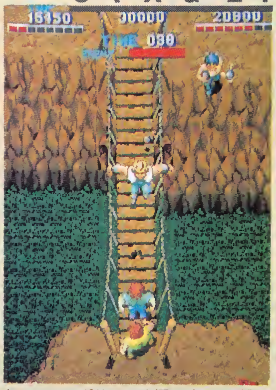
この一番初めの壁さえ突破できれば、このゲームを充分楽しむことができるだろう。基本的に、ザコにはやられなければいいので、全部倒す必要はないのだ。

ボスの攻略法としては、敵ボスは必ずパターンで攻撃をしかけてくるので、それぞれの特徴をよく覚えることだと思う。まだ個々のボスについて、攻略法を言えるだけのテクが私にはないので、それはこの次の機会に、まとめて紹介しよう。

（ぜんじ）


3stageのボス。吐き出す玉は気合玉。

S・T・A・G・E 4

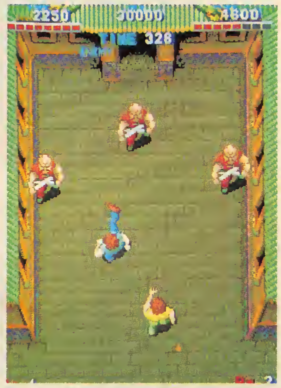

4stageのボス。つり橋の上での戦い。敵の得意技はジャンプキックだ。

S・T・A・G・E 5


森林地帯。ここではヘビの攻撃に注意。


真赤に燃えている火の中に、パワーアップアイテムが入っている。


チャイニーズタウンの中心部。


2stage最終画面登場のボス。1人だけが本物だ。

S・T・A・G・E 3


3stageの山村。土の中から「アリジゴクン」が、攻撃。


木箱の中にはパワーアップアイテムが、入っている。



レッド・ファルコンの野望を打ち砕け!

敵基地内の迷路をクリア、ついに全基地の中枢を、君は壊滅できるか。

魂(こん)斗(と)羅(ら)

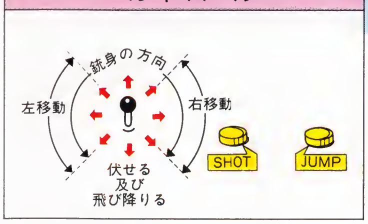
©コナミ

スリリングなアクション・ゲーム。全ステージ10面。まず6面まで紹介しよう。



タイトル画面。コブラとランボーがモデル?

コントロール



厳しいぞ! ゲリラ戦

西暦2631年、9月12日の真夜中、最新鋭の自動防御システムを装備した、地球海兵隊司令部のレーダーが地球に異常接近しつつある小型の隕石をキャッチした。

まもなく隕石は、ニュージーランド沖合北東20km地点のガルカ諸島に墜落した。司令部は、その後隕石の追跡調査を行った。

2年後の2633年12月、人類滅亡をたくらむ〝レッドファルコン〟と名乗る侵入者がガルカ諸島を占拠し、今や前線基地となっていることが司令部側の極秘の調査で判明した。海兵隊所属の2人の〝魂斗羅〟ビル・ライザー上等兵とランス・ビーン上等兵は、直ちに内部に進入し、全ての前線基地及びその中枢を壊滅せよと命令を受ける。ビルとランスは、いざガルカ島へ!!

ゲームのタイトルにもなっている〝魂斗羅〟とは、燃えるような斗魂を生まれながらに持ったゲリラ戦法の達人に与えられる呼名なのである。

とにかく、君はビルorランスを操ってほしい。

まずは基本操作

このゲームは、基本操作を覚えないとまず勝てない。図を見て基本操作を覚えこめ。

あと、基本操作に飛び降りというのがあるけど、レバーを下に入れてジャンプボタンを押せばできる。

次にパワーアイテム。こちらも、写真を参考に。私としては一番使いやすいアイテムは、まあ、場所によってかわってくるけど、スプレッド・ガンだネ。こいつがけっこう使いやすい。それからマシンガン、ファイヤーボールの順かな。レーザーガンはいまいちかな(バリアは論外)。

パワーアイテムは、各地にある小型センサーや飛んでくるパワーアップカプセル(ファイナライザーみたい)を撃てば出現する。

パワーアップアイテム


バリア。32秒間無敵。

ファイヤーボール。リップルレーザー!?

スプレッド・ガン。5WAY-SHOT!?

レーザーガン。ボタンを押しっぱなしで遠くに飛ぶぞ。

6面までのポイントを伝授!!

魂斗羅は全10ステージ。今回は6面まで紹介しよう。

一面はジャングル地帯で、横スクロール。最初のパワーアップはスプレット・ガンがいいでしょう。途中のつり橋



1面のつり橋。すでに爆発している。



1面の基地。あとは下のセンサーを破壊すれば1面クリア。

は、渡ろうとすると爆発するので、水の部分を進もう。別に、つり橋を進んでも死なないけど、たまに死ぬこともあるからネ。

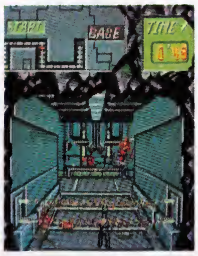
あとは、下のほうを進んでいって、しっかり砲台をやっつけていけば、まず死なない。ただし、敵は出たらすぐに殺すことを心がけよう。

一面最後の基地は、まん中の砲台を2個こわして、下に降りてセンサーをこわせば0K。

2面は敵基地内部通路で3D迷路。3D迷路とは…。写真を見てくれればわかるはずだよ。注意することは、小型センサーをこわさないうちにレバーを前に入れると、しびれレーザーにふれてしまって動けなくなるので、その間に弾を撃たれて死ぬことがある



2面の3D迷路。奥ゆきがあってとても良くできている。



右側にセンサーが。下から電光自走弾ダルがくるぞ。

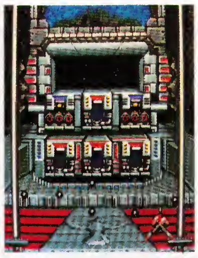
ことだ。

とにかく、この面は小型センサーを破壊することだ。敵の弾はジャンプを利用してかわそう。

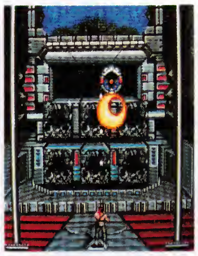
あと、この面はタイム制限があるので長期戦は(禁)だ。それと、迷路とはいっても、画面の上にマップがついているし、おまけに一本道なので迷うことはないだろう。

3面は敵基地内部大型第一センサーで、3D固定画面だ。クリア方法は、2つの砲台と4つの四角の部分と、その後に出てくる大型センサーを全部破壊すればよい。

ここの攻略法は、まず写真の位置に行って黒弾をかわし



この位置で黒弾をかわせ。



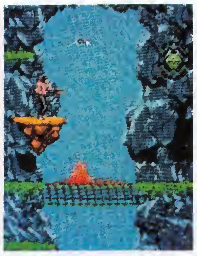
独炎眼ガルマ・キルマ（弾をはいているやつ）を倒せば3面クリア。

てから砲台を1個でも破壊すればあとは簡単。

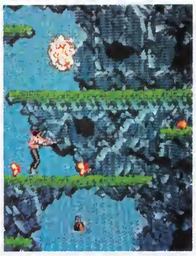
4面は、滝のステージでタテスクロールだ。

ここまでこれた君ならそう苦しい面じゃないだろう。

ただ、滝の中に隠れている敵が爆弾を投げてくるのが意



上のほうに、突撃水兵アクバーがいる。こいつがくせ者。



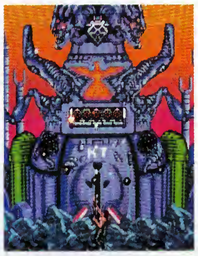
ほれ、このとおり。爆弾を撃ってきます。

外と手強い。

まあ、この面は前半にバリアが出てくるので取ればそう苦しくはない。

あと、スクロールしていって、下に落ちた時に足場がないとミスになるぞ。

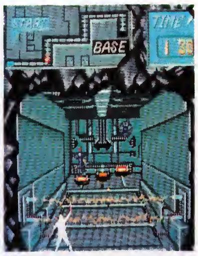
この面の最後にある基地は、画面の横から出てくるザコに注意していれば、そんなに苦しくはないだろう。



陰獣魔神像グロマイテスの勇士!?

5面は敵基地内部通路で、やっぱり3D迷路だ。

ここは、2面をちょっと難しくしたような感じだ。とにかく、小型センサーの場所を



うぎゃあー!! しびれるーっ!!



センサーは上のほう。これはジャンプ撃ちだ。



封印核シャウドの攻撃はけっこうきつい。



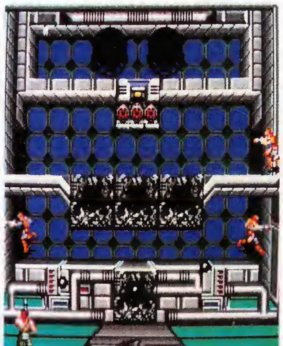
まん中のセンサーを壊せば5面クリア。

覚えて速攻だ。

6面は、敵基地内部大型センサーで、同じく3D画面。

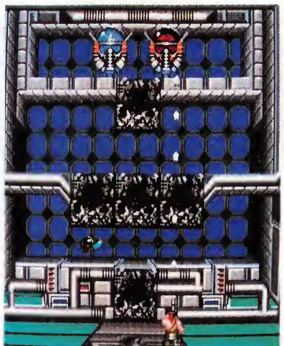
まずは、画面中央の砲台をやっつけて、他の四角の部分をとりあえず破壊しよう。この時のザコに注意。意外と弾を多く出してくるぞ。

前述の部分をやっつけたら、今度は、分身する敵が出てくる。この敵は意外と強い。敵の出してくる弾は、自分の近くにくるとスピードアップするので、こうなったらジャンプでかわすこと。まあ、自分の弾で壊せるので落ちつけば死ぬことはないだろう。



このザコが意外ときつい攻撃をしてくる。

やっつけ方は、敵が重なった時にダメージを与えられるので、その位置に合わせて撃っていればいい。



分幻鬼ゴドムガーは重なった瞬間に撃て。

とまあ、さっと紹介&ワンポイントアドバイスを加えて書いてきたんだけど、こうしてみると、3面ーパターンのように見えるけど、世の中そんなに甘くない。7面からは全部横スクロール。しかも、前6面の比じゃないほど難しい。

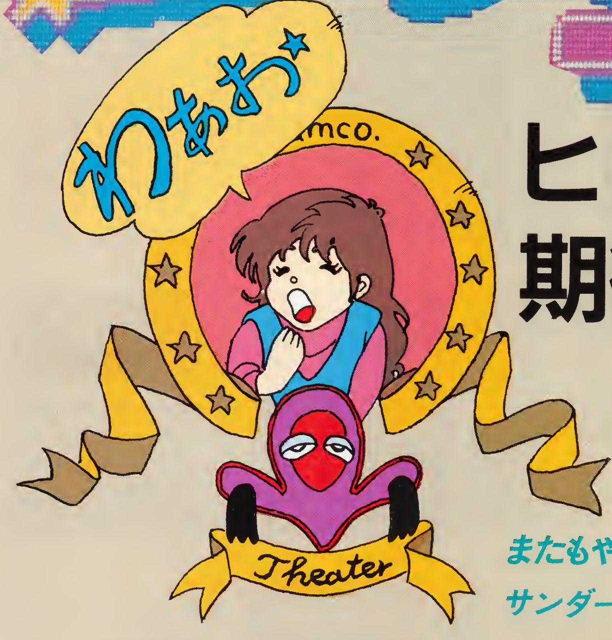
それでも、全面見てみる価値はあるかもね。

あと、コンティニューもあるけど、3回しか使えない。君の健闘を祈る。

（悠理）

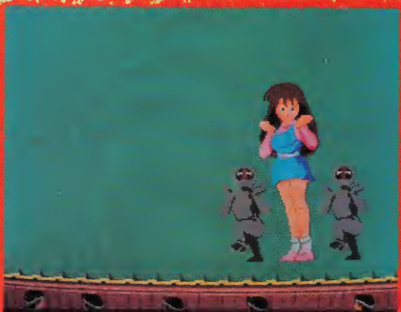
ワンダーモモ

©ナムコ



ヒットの匂いがするぞ 期待のキャラクターゲーム

久々の…いやちがう違う!
またもや見せたナムコの職人芸。『源平討魔伝』『ローリングサンダー』に続くキャラクターゲームの世界!!
キャラクターの芸のこまかいこと!! 期待作。



劇が始まるゾ。トイレには行ったかな?



わあお。かわいいぜ。



ナムコ極秘の最新作とは…

その日、我々ゲーメスト取材班(といってもたった2人だけど)はいつもとは違い、緊張した足どりでナムコ本社へ向かっていた。極秘のナムコの最新作の取材なのだ。もちろんゲーム内容は我々も知らされてない。

担当のT氏に通された部屋で暫く待っていると開発の人が基盤を持ってきた。基盤をテーブル台につなげスイッチを入れる。

「たのむ、動いてくれよ」と開発の人。「なんと大げさな」と私は思ってたが、本当に動かないんですね、これが…。

まだ試作段階で、基盤も完全ではないらしく、基盤が作動するよう手直しする間、又待たされることになった。

「一体どんなゲームなんだろう」。我々の期待と緊張は増々高まり、部屋の空気は増々はりつめていった…。

これが期待のナムコの最新作だ!!

すっかり前置きが長くなってしまったが、こうして我々はなんとか無事取材を開始することができた。ゲーム名は「ワンダーモモ」!!

まずはストーリー説明ね。

――小劇場『ナムコシアター』で今日も上演されるのは、人気絶頂のアクションプレイ『ワンダーモモ』。モモは、地球の裏側パラレル宇宙の惑星『ロリコット』からやってくる少女。ひょんなことからワープ能力を身につけたのだ。『ロリコット』(しかし、なんちゅー名前なんだ)では、平凡で目立たない彼女だが、地球ではやたらもてはやされる。おまけに短かい時間だが、



うーし。バイタリティーカプセルだ!!



こいつらはバラバラになるとやっかいだぜ。



爆笑!!



あのー。ほとんど終ってるんですけど。



うーし。スペシウム光線カプセルだ!!



変身だァ!!



マンモスフラワーだ!!　エ？　違うって？



ね？　本当にスペシウム光線でしょ？



ワンダーリングを見ると、フラフープを思い出すのは私だけだろうか？



特殊攻撃です。



こいつはムーンサルトで攻めてくるゾ!!



出た!!　必殺旋風脚!!

ワンダーパワーのスーパー少女になってしまうのだ。好奇心いっぱいの彼女。2つの世界を往復するようになったのは当然のこと。

ところが宇宙は狭い。地球を狙って異次元怪人軍団『ワルデモン』(あのねぇ…)が現われた。凶悪な奴等だ。このままでは地球の危機(ピンチ)。「ゆるせない!」モモはスーパー少女『ワンダーモモ』に変身。ひとり平和の為に戦うのだった。

まずはゲーム説明といこう

〔構成〕

★ゲームは4つのストーリーにより構成され、1つのストーリーに付き4つのエリアがあります。

★各エリア毎に、ボス敵がいて、ボス敵を倒すとエリアクリアとなります。(TOTAL16面)

★各フィールドは舞台上という設定。

★画面は左右スクロールし、舞台の袖は行き止まりです。(スクロールストップする)

〔エリア構成〕

VOL1　〈怪人軍団編〉
ACT　1～4
VOL2　〈吸血フラワーの謎編〉　ACT5～8
VOL3　〈狙われた女子高生編〉　ACT9～12
VOL4　〈変身、最終決戦編〉　ACT13～16

16面を全部クリアすると、ゲームエンドとなります。

〔操作部〕

★8方向レバー＋ボタン2つ(アタック＋ジャンプ)

★アタックボタンを押すと、モモはモモの向いている方向にキックを繰り出します。

★キックは操作方法によって次の種類があります。

ハイキック(アタックボタ

ン）ロウキック（アタックボタン＋レバー下）
ジャンプキック（ジャンプボタン＋アタックボタン）
ダブルハイキック（レバーニュートラル＋アタックボタン）
ダブルロウキック（レバーニュートラル下＋アタックボタン）
★キックで敵を倒すと、ワンダーメーターが上がります。
★ワンダーメーターがある一定レベルまで達した時点において、モモはワンダーモモに変身が出来ます。
★モモがワンダーモモに変身する方法は次の2通りあります。
①モモを正面に向かせ、アタックボタンを早くたたき続けると、モモが回転して変身する。
②プレイ中に、フィールドに登場する竜巻と接触する。
★ワンダーモモに変身した時点で、ワンダーメーターは一定時間毎に減っていきます。
★ワンダーメーターが無くなると普通のモモに戻ります。
★ワンダーモモに変身するとキック攻撃の他にワンダーリングによる攻撃が可能となります（標準装備）。
★ワンダーモモに変身していて、アタックボタンを押すとモモの向いている方向にワンダーリングを投げます。
★ワンダーリングは敵にぶつかるまで、モモの投げた方向に向かって進みます。
★敵にぶつかった場合、ワンダーリングははね返って戻ってきます。
★敵にぶつからず、舞台の袖まで進むと、ワンダーリングは逆方向に戻ります。
★ワンダーリングにモモがもう1度接触すると、再びモモはワンダーリングを持つことが出来ます。
★敵の攻撃を受け、ダメージをくらうと、バイタリティーのゲージが下がり、0になったらゲームオーバーです。

必勝法は？蹴りのタイミングが命

開発の人も言ってたけど、必勝法ははっきりいってない。ただコツとしては、とにかくタイミング良く蹴りを入れること（あぶねェなァ）。ザコなんかはバシバシと一撃でかわしたい。変身中はダメージを受けにくいから、バイタリティーが少ないときは変身し、そうでない時はワンダーのゲージを増やすこと。

時々バイタリティーを上げたり、特殊攻撃ができるようになるパワーカプセルが出てくるから、その場所をよーく覚えておくこと。そして、あたり前のことなんだけど、ドラゴンバスター同様、バイタリティーができるだけ減らないよう、雑なプレイをなくすこと。そんなところかな。

さすがはナムコさん（ヨイショ！）

『源平討魔伝』『ローリングサンダー』にひき続き、今回の『ワンダーモモ』で、ナムコ独自のキャラクターゲームの世界を切り開きつつあると思います。

今回も処理を間違えれば、いやらしくなりかねない題材を実に上品に仕上げてます。そしてキャラクターの芸のこまかいこと（ジャンプすると女の子の髪がフワッと動くのがなんともいえない）。さすが職人芸のナムコですね。

この雑誌が発売される頃には、多分このゲームも出てるので、もうプレイしたヨ、という人も多いと思うけど、まだプレイしたことのない人も是非プレイしてほしい。誰でも楽しめることうけあいだヨ。

（実は取材の時も最初の緊張感はどこへやらで、笑いの渦につつまれ、とても楽しいものでした）

なお、この記事は試作段階のものだから、実際に発売されるものとは少し異なるはずです。今年の合い言葉は「ガンバリまーす」だ!!

（GOD）


「フォーカスチャンス!!」には気を付けろ!!


これがダブルキックだ。ちょっとはしたない気も…。


セーラー服だ。敵か味方か？　どっちでもいいって？


ジャンプするとチラッ。そこの君、ヨダレをふいて。


セーラー服の正体はこれだ。女同士の闘いだ。


正面からだったら絶対見えてるな…。


ちょっと待ってよ…。


ジャンプしてコケると…。


これがローキックね。


バイタリティーがなくなると泣いちゃいます。終ります。

CONTENTS



大特集

ぜんちゃんの丸ごとカプコン

カプコン。君は何をイメージするだろうか。
「戦場の狼」？　「魔界村」？　それとも
カプコンのゲームに一貫して流れる、
リアルなグラフィックの見事さ、あるいは
カプコン・ゲームに挑戦し
見事クリアした時の、シビレルような爽快感か…。
ともあれ、カプコンとそのゲームは
強烈な個性を感じさせる。
共に、カプコンに問い、語り、
時には対決を試みよう。

型を破れ！

一見してわかるカプコンのゲーム

石井ぜんじ

カプコンのゲームは、一目見てすぐそれとわかります。カプコンはこれまで13作出していますが、全てのゲームに、似たような点があるのです。カプコンのゲームの特徴というのは、良くも悪くもそういう点にあると言えるでしょう。

では、カプコンのゲームはどこが違うかというと、表面的にはグラフィックとサウンドミュージックでしょう。グラフィックは、できるだけリアルに描かれています。要するに、細部まで本物に近く描かれているわけです。他社の製品が、原色に近い色をベタ塗りしたような作品が多いのとは対照的です。

サウンドの方面では、音色が実に複雑で、ゲームの雰囲気に合わせた渋い音楽となっています。セガのゲームミュージックが、音色よりも誰もが口ずさめるようなメロディーを主体にしているのとは、いかにも対照をなしています。またセガはゲームの雰囲気を音楽が



作り出していっているのに較べ、カプコンは一歩退いて、ゲームの雰囲気に合わせて作られている気がします。

好ましいゲームへの基本姿勢

このような、グラフィック、サウンド面を使って作られているゲームの内容はというと、全てにおいてストーリー性が感じられるということでしょう。

ソンソンにも、天竺に行くという使命がありましたし、1942やガンスモーク、ラッシュ&クラッシュなど、舞台背景もわかりやすいものになっています。必然的に、奇抜というよりは渋いというゲーム内容になっています。

このようなことからうかがえるのは、カプコンのゲームは実に映画的であるということです。ひとつのストーリーを、ゲームという媒体を通して体験させるということです。リアルなグラフィック等も、そのようなカプコンの方向を裏づけるものです。カプコンは、リアルなゲームの世界に、プレイヤーをひきずりこんでしまおうとしているのです。

私はカプコンのこのようなゲームへの基本姿勢を好ましく思います。その反面、カプコンのゲームをよく知るだけに、いろいろな点に不満がなくもありません。

まず、ゲームは多様なあり方があるということです。ゲームは「ゲーム」なのですから、映画的なもの以外でも、充分プレイヤーを楽しませることができるという点です。ゲームの一番大切なことは何よりも「おもしろいこと」です。固定画面のゲーム、例えば「バブルボブル」「アルカノイド」等も、特にストーリー性も感じられないのに、おもしろいし、実際にヒットしています。このようなリアルでないが、おもしろいゲームにもそろそろ挑戦したらいかがでしょうか。いつまでも同じように思われてしまうというのは飽きられるということと同じことですから。

また、ゲーム内容がリアルさを強調するあまり、暗くなってしまっているのも気になります。暗いゲームは、うまくすれば大きな迫力となり、プレイヤーをとりこにする力となりますが、それにしても最近のカプコンには「遊び」が感じられません。エグゼドエグゼス以来、コミカルなキャラクターやフードが消えてしまったのは残念です。

また、ゲーム内容に関しては、爽快感を求めるあまり、単調になっているような気もします。特にシューティングタイプのゲームに言えることですが、常に敵が出て来て急がしいには急がしいのですが、ただ撃っているだけで、最後までいってしまったり、同じ要塞が何回も出て来たりしたのでは興ざめしてしまいます。

ゲーマーの立場からカプコンへ

ゲームのおもしろさということは、多様な意味があります。爽快感というのもそのひとつですが、決して全てではありません。障害をクリアするために工夫する考える楽しみ（決して思考ゲームに限りません。どんなアクションゲームでもそうです）やとにかく一言では説明できませんが、「すごい」と思わせる衝撃力もそうです。

とくに「すごい」と思わせるためには、ゲーム内容にメリハリが必要になります。それは、例えば同じキャラクターを今度は後ろから出してみるとか（初めから後ろから出てくるのではダメ）、今度は2匹出してみるとかです。意表をつかないと、プレイヤーはなかなかすごいと思ってくれません。

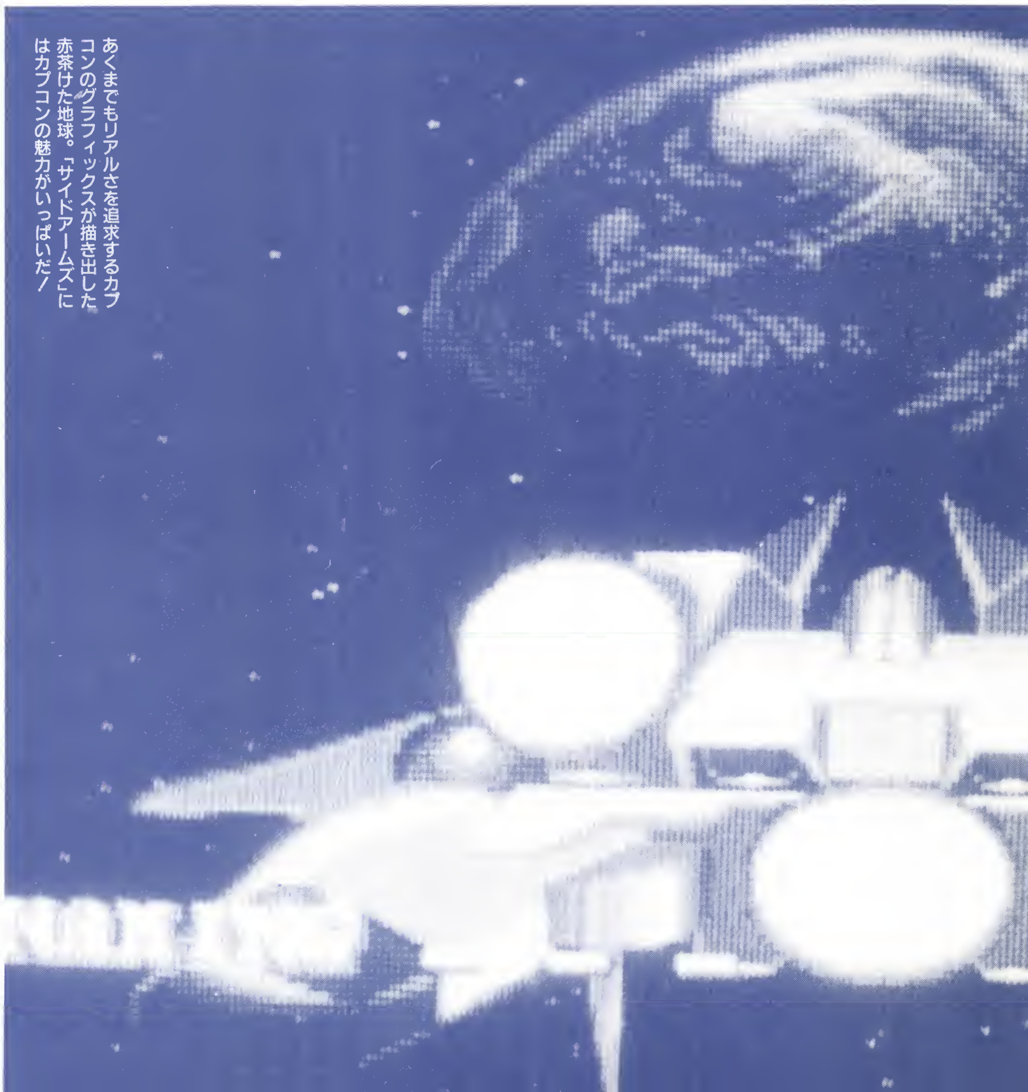
その点で、カプコンの今までのゲームの中では「魔界村」が実に良くできたゲームです。1面から最終面まで期待以上の展開をみせて、盛り上がって最後で決末をみるわけです。

プレイヤーは正直で欲張りなものです。おもしろければやり、つまらなければやりません。それに期待通りではまだ何か物足りなく思い、期待以上の衝撃力がないと満足しません。

カプコンはグラフィック、サウンド、ゲームに取りくむ姿勢などは、他社に勝るとも劣らない素晴らしい点があると思います。

そこで、もう一工夫して、私達プレイヤーの期待を上まわる、意表をついた、楽しさいっぱいの爽快なゲームを作ってほしいと思うのです。

●カプコン特集は石井ぜんじが中心となり取材し、まとめたものですが、ECMのメンバー、特にHAM、FISCHER、C・C、MAK君のご協力を得ました。
●カプコンについてのアンケート調査にご協力いただきました大勢の皆さん、ありがとうございました。〈ぜんじ〉



あくまでもリアルさを追求するカプコンのグラフィックスが描き出した赤茶けた地球。「サイドアームズ」にはカプコンの魅力がいっぱいだ！

1人から始まり 今は メンバー100人

—社長さんはゲームなさいますか？

社長　最近はあまりやらなくなりましたね。この頃は時間がありませんので。最近のゲームは奥行きが深いでしょ。うちのゲームの場合はビデオをとってますから、ビデオで最後までみるんですよ。ゲームとかかわって20年になりますからね。自分でどうこう言うよりは他人の意見を聞くほうが多かったですね。



別に親子会談ではありません。

—社長さんはゲームとかかわって20年ということですが、カプコンは会社創設以来現在で3年半ですね。その前はアイレムにいたとうかがっていますが…。

社長　アイレムは僕が創った会社ですから。経営上のひとつの問題がありまして、たもとを分ったという感じなんですが。

—どうしてアイレムを出られてカプコンを創られたんですか？

社長　アイレムにもアイレムの商売がありますからね。こういうのはむこうの言い分も聞かないとね。まあ、アイレムは当時、オペレーションで業界4位ぐらいまでいっていたんですよ。そこに製造メーカーの資本を取り入れたもので共同経営という形になりますと、なかなか自分の思うとおりのことができないんですよね。そこで、自分のやりたいことをやろうと。

カプコン設立当時はほんとうに1人から5人〜6人、それから10人となって、今では百人を越していますね。

メーカーにとって 最も必要なもの

—それでは、社長のゲームメーカーについての考え方といいますと、どのようなことなんですか？

社長　ゲームメーカーに最も必要なものは、センスとか、感触のようなものと、先見性ですね。具体的には、来年、再来年はどうかということです。こういうことは会議してわかるというものではないんです。各社ともそうだと思うんですが、1年先に何が売れるかターゲットを絞っていかなあかんのです。たまたま同じようなゲームがぶつかるとかあるんですが、コピーしたとかそういうことは絶対にないんです。同じように読んで、たまたまぶつかってつぶしてしまうとかあるんです。

—そのような時はどうするんですか？

社長　キャラクターを全部変えるとか、全部やめてしまうかですね。ウチの場合は、僕がビデオを見て、キャラクターについて指摘はしていますよ。

ベストセラーは「魔界村」 ロングは「1942」

—それでは、カプコンのゲームについてお聞きしたいんですが、最も売れたのはどのゲームだったんですか？

社長　「魔界村」じゃないですかね。これはファミコンも合わせてですよ。業務用の一般のゲームセンターに置かれるものに限れば、「戦場の狼」ですね。あとロングヒットという点では「1942」ですね。

—「1942」はどうしてヒットしたと社長さんは考えていらっしゃいますか。

社長　ゲームが売れるというのは、今までにないものを先に取り入れるということですね。「1942」、「戦場の狼」、「魔界村」、みんなそうですね。

それは、ある点では似ているというかもしれませんが、総合的に見て、あれに似たもんありましたか？　なかったと思うんです。去年から今年にかけて、逆に、これに似たものばっかり出ているでしょう。

特に「1942」の場合、ロングヒットした原因は、層が広いということですね。ストーリー的にわかりやすかったんじゃないですか？　いつのまにか自分がのりうつっているような感じになれるでしょう。ゲーム内容がシンプルだとかいわれますが、あれは当時、ハード容量が少なかったからなんですよ。

今では、どこのファミコンの影響があったのかしれませんが、ここを撃ったら何かが出てきて、また別のとかできますけど。しかし、あまり複雑怪奇にしたら扱えないんじゃないですか？　ボタンをたたいてるだけじゃないかとか言われますが、そうでもないんですね。

—「1942」は本当にロングヒットしていると思うんですが。

社長　そうですね。1年以上たってもマーケットに残っているものが優秀なんじゃないですか？　こればかりはこっちがいくら言ってもだめですね。プレイヤーが評価するものですから。ビデオゲームは年間200機種くらい出ますから、その中で残るというのはね。難しいことですね。

最初はさんざん だった「1942」

—「1942」は開発当時はどのような苦労があったんですか。

社長　当初はSFっぽい、わけのわからんキャラクターの戦闘ゲームだったんですが、これじゃゲームセンターで目立たんいうことで、途中で全部つぶさせました。

それで開発のメンバーを「零戦燃ゆ」という映画を、見せにつれていきまして、造ったわけです。出来上がって全員で評価しまして、全員ダメと言うんですよ。販売部なんてひどいもんで、売りたくないとか言うんです。しかたがないので、2カ月間練り直しました。非常に真剣になってやりました。変わりばえはしませんでしたけどね。真剣になったのがよかったのかもしれませんね。プレイヤーはゲームをするとき真剣になって一点集中するでしょう。そうでなければできませんからね。それで、作るほうも集中しないといけないんでしょうね。ハートの問題ですからね。

発売当時は、アイレムのスパルタンXとあたりまして、「1942」はあまり売れないぞ、といって出すのを少なくしたんです。しかし、だんだん良くなってきて、5月〜6月頃にはなかなかすごいんじゃないかということになりました。アメリカなんて1年がかりで売りました。しかしだいぶコピーに流されました。

日本のゲームは 一流だが、厳しい 海外の市場環境

—コピー問題は大きな問題ですね。

社長　そうですね。「闘いの挽歌」などは、フランスだけで4千枚コピーが出ているといううわさがあります。私達カプコンは日本国内と海外とは50％くらいずつの比率でやっているんですが、ヨーロッパでは0に等しいですね。コピーの問題でそうなってしまうんです。こちらでもがんばってはいるんですが、現状はそうです。もう勝手にせいという感じですね。今ヨーロッパのショーですが、うちは行ってませんもん。

—ヨーロッパのゲームセンターはどのような感じなんですか？

社長　パチンコみたいな、ギャンブルマシーンですね、ああいうものとゲームと併設している所が多いんです。ドイツとか、イギリスとかですね。当然法律で18才未満ははいれませんから、子供が実際にゲームができるのは、10あるうちにひとつあるかないかくらいじゃないんでしょうか。しかし逆に、これからヨーロッパのコンシューマー(消費者)は楽しみじゃあ

ゲームメーカーの三種の神器
センス・感触・先見性

カプコン社長●辻本憲三氏大いに語る



りませんか。ヨーロッパだけでパソコンの「戦場の狼」などは、25万個くらいいってますから。その点、ヨーロッパに較べるとアメリカはいいですね。オペレーターも活性化してきましたし。

―今の円高はひびきますか？

社長　それはひびきますよ。他の業界から較べればいいほうですけれどもね。しかし、ヨーロッパでは、その分を値段を上げるなどということはできませんよ。コピーとの差がものすごくなってしまいますから、そのへんが泣き所ですよ。

―コピーをどこでやっているかなどということは…。

社長　それは韓国と台湾とイタリアでしょう。国で法律をつくってもらうということはいいんですが、結局だめでしょう。もぐりでもやるだろうし。先を見て、どんどんいいのを出していくしかないんじゃないでしょうか。

―世界で、日本のゲームというのはどうですか？

社長　90％以上は日本製のものでしょう。日本でNO1になったらアメリカでも高い水準ですよ。そういう意味では日本は主産国です。日本の開発したゲームというのは世界でトップなんです。そういう意味で、オペレーションを世界でしょうといっても出来ませんが、ゲームは通用するんです。そこで開発をやろうということなんですね。

結果を見てほしい

―それでは、今年の抱負とか目標というのはどうですか。

社長　去年は勉強期間ということで、今年は最低2カ月に1本くらいは出したい。年間に10本出ればいいと思っています。しかし、ヒットするというのは開発だけじゃなく、他の3つや4つの要素はからみますからね。

―それはどういうことですか？

社長　それは今は言えないんじゃないですか。カプコンの年末や来年の始めを見てもらったら、わかるんじゃないですか。

―期待できそうですね。今年もどんなゲームでプレイヤーを楽しませてくれるか楽しみです。では、お忙がしい所、長い時間を割いていただいてありがとうございました。

（ぜんじ）

カプコン ゲーム全作品

開発の秘密大公開

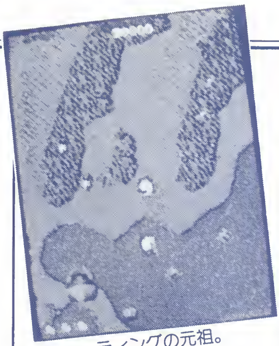
創業以来3年半のうちに発表したビデオゲーム13作が多いと思うか、少ないと思うかは、その人の立場、感じ方のいかんによる。
ここでは、単純に年代を追ってカプコンゲーム全作品を紹介してみた。
また、各作品の開発担当者のコメントも加えることができたのは幸いである。
では、さっそくスタート。

バルガス

■カプコン、ビデオゲームスタート
■発売＝1984年5月

記念すべきカプコンの第一作目のアーケードゲーム。
バルガスはシューティングゲームですが、敵を空中物だけにしぼったところが新鮮で爽快感を一層高めています。
操作は8方向レバーとボタン2つ。ボタンはツイン連砲とキャノン砲になっています。キャノン砲は通常の敵に対しては貫通弾となっていて、敵をまとめてやっつけることができ、大型の敵などは一発でやっつけることができます。
さらに、キャノン砲には数に限りがあり、地上に現われる、"POW"(今ではすっかりおなじみになった)を取ると、一発補給されます。
あと地上には数種類の文字ができて、それらを取っていかないと、敵がパワーアップしてしまいます。
スクロールは皆さんも知っているはずのスターフォースのように、横に広がりがある縦スクロールとなっています。これがその当時は、他のシューティングゲームとは一味違ったものとして、私たちの目に映ったのです。
編隊をツイン砲で倒していくとボーナスがどんどん上がっていったり、その他にも、あることをすると5万点入ってしまうなどのボーナス点というのがたくさんあって、ゲーマーを楽しませてくれました。
VGMも実に渋くて良い音で、第一作を飾るにふさわしいものでした。
グラフィックは全体的にリアルな感じで、いい味を出しています。

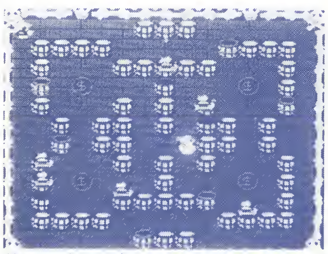
●カプコン開発担当者から
このゲームでカプコンはスタートしました。まあ、軽いジャブだと思って下さい。しかし、ジャブで敵を倒すこともあるそうな。


シューティングの元祖。

ひげ丸

■知名度は低いが……
■シンプルで面白い
■発売＝1984年9月

このゲームはカプコンのゲームの中では異色の作品であるといえるでしょう。固定画面で、キャラクターがコミカルな点がカプコンの他のゲームとは違っています。
基本的なルールは簡単で、タルを敵に投げつけて倒せばいいのです。シンプルな中にもタルの配置などがなかなか意味深で面白いゲームでした。
しかし、このゲームはカプコンでは一番知名度の低いゲームではないでしょうか。現在では、ゲームセンターではほとんど見かけないようになってきました。
この前、私が見かけたゲームセンターでは1プレイ10円になっていました。簡単なおもしろいゲームなのに、あまりにも印象が薄かったため、忘れさられてしまったようです。

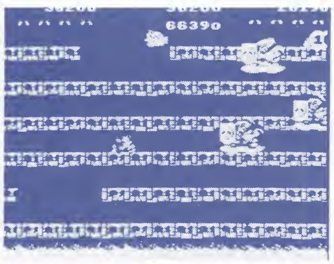

簡単なゲームだった。

ソンソン

■非凡な着想
■コミカルなシューティング
■発売＝1984年7月

横スクロールで、コミカルなかわいいキャラクターが出てくるシューティングといえば、このソンソンをおいて他にはないでしょう。それほど特徴のあるゲームです。
それまでシューティングゲームといえば、SF的なものと相場は決まっていたような所があります。しかしソンソンはコミカルなキャラクターを使いながらも面白いシューティングゲームをつくり上げてくれました。
このゲームの最大の面白さは、キャラクターの良さですが、ゲーム性としても敵をいくつか組み合わせて、組み合わせによる敵の攻撃のおもしろさというものがゲームに深みを与えていると思います。
他に、忘れてはならないのは2人同時プレイをいちはやく取り入れたという点です。シューティングゲームで、2人同時プレイというのは、ソンソンが一番初めだったのではなかったではないでしょうか。協力してプレイする楽しみを味わえる点が2人同時プレイの良い点ですが、ソンソンはまさにこの点が面白いと言えるでしょう。
音楽もメロディーラインを主にしたノリの良い音楽で、音色に凝り過ぎる傾向のある、最近のカプコンの音楽と較べると対照的です。このような音楽も復活してもらいたいですね。
(ぜんじ)

●カプコン開発担当者から
ゲームセンターとファミコンで可愛がって頂きました、SONSON君ももう一度皆様の前に姿を現すことがあるかも知れません。その時にはいじめてやって下さい。



敵キャラクターも最高。

ゲームで見るカプコンの歴史

1983年
6月…カプコン設立(大阪)
7月…エレメカ「リトルリーグ」発売。
10月…ゲームソフト開発室設置。東京支店、北海道出張所設置。
12月…直営ゲームコーナー「アクティー24」を大阪に開店。

1984年
5月…ビデオゲームの第1作「バルガス」発売。
7月…第2作「ソンソン」発売／全国的にヒット。
9月…「ひげ丸」発売。
12月…「1942」発売。ロングセラーとして現在もプレイされている。

1985年
2月…「エグゼドエグゼス」発売。
4月…国内に先がけ海外向け「戦場の狼」版「コマンド」発売。
5月…「戦場の狼」発売。カプコンゲームの名作。
8月…「魔界村」の海外版「ゴースト&ゴブリン」発売。
9月…不朽の名作「魔界村」発売。カプコン、ヒット続く。
米国カリフォルニア州にカプコンUSA設立。
11月…「ガンスモーク」発売。

（ぜんじ）

●カプコン開発担当者から

出たー。幻の右。そしてこのひげ丸が今度はファミコン版で帰ってくる。みんなで出迎えてやって下さい……花束持って。

1942

■あきさせない真のロングセラー
■発売＝1984年12月

今、なお根強いファンを持つ戦争物シューティングの傑作。自機P－38を操り、単身日本軍の中へ乗込み、全滅させるというストーリーです。日本人から見れば、少しイヤな感じがしないでもありません。しかし、ゲームを始めてしまえば、そんな事は忘れて熱くなること受けあいです。

優れたバランス感覚

全部で33のステージは、その一つ一つの背景がカプコン独得の美しいグラフィックにより見事に表現されていて、それがスムーズにスクロールし、刻々と変化して行く様は正に飛行する感覚であると言えるでしょう。

敵の攻撃もエリアによって様々に展開していて、後半の面での復合攻撃や弾数の多さなどの違いにより、単調になりやすい攻撃パターンを変化させています。

また、全体的に見ても、各面に大型機2機、全面で超大型機が4機、その他中型機多数が戦闘のマンネリ化を、うまく防いでくれています。

自機の非常脱出手段のループ（宙返り）やパワーアップなども種類は少ないが、基本を確実に押さえていて、強過ぎず弱過ぎずバランスのとれたものとなっています。ゲーム全体もスクロールシューティングのお手本ともいえるものです。

古さを感じさせない

このゲームは発売から随分経ちますが、まだ、あちこちのゲーセンで見かけることが出来ます。これは、安定した人気があるからであり、今でも古さを感じさせない分り易いゲーム性を持っているからです。

初心者がゲームすれば初心者なりに、上級者がゲームすれば上級者なりの楽しみ方が出来、初心者でもコツをつかめばすぐうまくなれる。それが優れたゲームが持つ特徴の一つで、1942がそれにあたります。

多少シューティングが苦手でも、1942だけは面白いという人が私の回りにもけっこう居ます。

最近のシューティングは、やり慣れた人でも1回ミスると、はまってしまう物が多いが、そういう物はすぐ飽きられる事を考えると、このゲームの持つ魅力というか味が、今のゲームに足りないものではないかとさえ思えて来るのです。

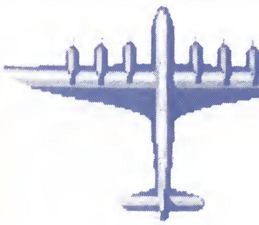
カプコンの人が言っていました。

「爆発的な人気ゲームもいいけど、本当は1942のような息の長いゲームが理想なのです」という言葉に、私は共感するものです。

（ECM－C・C）

●カプコン製作担当者から

これ程ロングランで皆様にプレイしていただけるとは思っていませんでした。次機種も"ロングラン"を狙っていますので、ご期待下さい。





リアルな背景がいい。

エグゼドエグゼス

■ひたすら連射
■敵をフードに変える爽快感
■発売＝1985年2月

ひたすら連射の必要なゲームと言えば、このエグゼドエグゼスでしょう。こすらないと1千万はいかないともマニアの間ではいわれました。（実はそんなこともない。難しいが……）

とにかく、耐久力のある敵がほとんどなのです。地上にある耐久力のある敵を倒していかないと、空中物である虫の群団とに総攻撃されてしまいます。縦スクロールのシューティングといえども、ある程度パターン化してクリアしていくものですが、地上の砲台を速く倒せるのと倒せないのでは、パターンの作り方が変わってくるのです。

耐久力のある敵＝強い敵という考えでなく、もう少し工夫してほしかった。（そうでないと私などは辛い）

とまあ、私はこの点が最も言いたかったわけだが、その点さえ除けば、変な雰囲気のあるおもしろいシューティングでした。

ストーリー性に縛られすぎることがない、プレイヤーの夢をかきたてるゲームであったと言えるでしょう。

特に、カプコンの最近の作品にはあまりみられない、楽しいフードが魅力的でした。

カプコンのトレードマークになっている牛や弥七など、樽を除いたあらゆるキャラクターがこのゲームに集中しています。巨大な敵をPOWでジャンボフードに変えた時の爽快感には、何とも言えないものがありました。

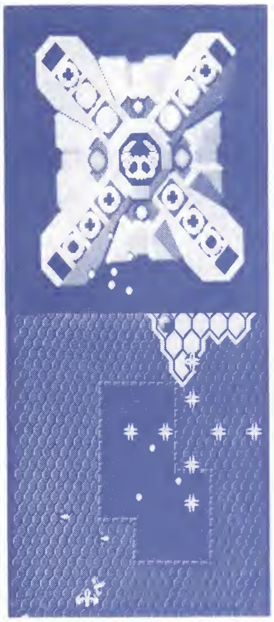
カプコンと言えば魔界村、1942等がまず思いつきますが、エグゼドエグゼスのファンは私のまわりにも数多くいます。

私の唯一の心残りは1千万点達成の瞬間の画面を見たことがないことです。このゲームは1千万点になると、メッセージが出て、ゲームオーバーになるそうです。カプコンのレコードで音だけは聞いたことはあるんですが。誰か私に、この画面を見せてくれる人はいませんか。

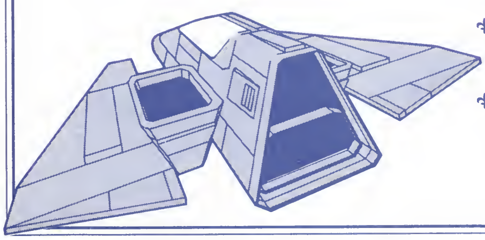
（ぜんじ）

●カプコン開発担当者から

"2人同時PLAY可能なシューティングゲーム"として企画開発しましたが、ハード面の弱さ、企画の甘さ等のため、ツインビーの前に大敗してしまいました。もっと迫力あるゲームをつくりたい！



デカイ!! スゴイの元祖。



12月…隠れた名作「セクションZ」発売。
ファミコンソフト「1942」発売。

1986年

2月…ファミコンソフトの「ソンソン」発売。
4月…名作「闘いの挽歌」発売。
6月…ファミコンソフトの「魔界村」発売。
8月…「ラッシュ&クラッシュ」発売。
9月…ファミコンソフトの「戦場の狼」発売。
10月…「アレスの翼」発売。
12月…「サイドアーム」発売。今も爆発的な人気。

1987年

2月…「無頼拳」発売。
ファミコンソフトの「闘いの挽歌」発売。

なぜカプコン？

カプコンについて11の質問と題して、一般プレイヤーにアンケートをしました。また、それと同時に、オペレーターの皆様にもまた別の観点からアンケートをお願いしました。この2つのアンケートを紹介しながら、カプコンのゲームの特徴を新しい角度からとらえていってみましょう。

Q1 カプコンで一番おもしろかったゲームは何？（一般）

第1位	魔界村	12人
第2位	1942	8人
第3位	サイドアーム	6人

Q2 カプコンでつまらなかったゲームは何？（一般）

第1位	ひげ丸	7人

第2位 1942 6人
第3位 ソンソン 4人

Q3 最もインカムの良かったゲームは？（オペ）

第1位 1942 11人
第2位 魔界村 10人
第3位 ソンソン 3人

このアンケート結果で注目されるのは、「1942」がおもしろかったゲームとつまらなかったゲームの両方に、2位となっていることです。アンケートをとったプレイヤーの大半は中学生ですが、中学生の中では好みの分かれるゲームだと言えるでしょう。

Q4 カプコンのゲームは難しいと思いますか？

とにかく難しい 6人
難しい 16人
普通 10人
それほどでもない 9人
やさしい 2人

Q5 カプコンのゲームのプレイ時間はどうですか？（オペ）

非常に長い 0人
長い 5人
普通 8人
短い 3人
非常に短い 0人
ゲームによってばらつきがある 15人

難易度については、年齢が上がるほど難しいと思うという興味深い結果も出ています。プレイヤーはカプコンのゲームは難しいと感じているのに、オペレーターは、それでもプレイ時間が長いという意見もあるようで、その点がおもしろいところです。

なぜカプコンのゲームがおもしろかったかという理由は、画面や音楽がきれいだから、といったことが大半を占めました。

（ぜんじ）

戦場の狼

■爽快感にしびれる
■発売＝1985年5月

見事なグラフィック

戦場の狼の最大の特徴はそのリアル感覚にあると思います。いかにも、本当に戦場をたった1人で突き進んでいくような感覚に、プレイヤーをぐいぐいと引き込んでいきます。

では、その感覚はどこからくるのか？ それは、やはりあのグラフィックでしょう。

カプコンの初めての取材のおり、カプコンの営業の方に言われて気付いたのですが、「戦場の狼は、ナナメ上から見たグラフィックになっています」。今でこそ、このような視線の角度から見たゲームは多いですが、当時はこのようなグラフィックのゲームは私は余り記憶していません。それが画面の立体感をうまく出しています。

また、画面の色使いについて言えば、色はそれほど多くの種類を使っているとは思えませんが、陰影を見事に生かしたグラフィックで、味のある「絵」になっていると言えましょう。カプコン独得の渋いグラフィックの本領が発揮されています。

シューティングゲームの極致

このような舞台でプレイヤーが主人公となって参加できるのですから、つまらないはずがありません。ボタンでマシンガンと手りゅう弾を使い分け、戦場へ1人で乗り込んでいきます。マシンガンは射ちほうだいだし、手りゅう弾は、弾数が限られているものの、敵をまとめてふっとばせる、爽快感の感じられるゲームとなっています。

しかし、いかんせんたった1人で敵に立ちむかわなければならないという設定上、難易度はかなり高いものになっています。敵がばらばらと弾を撃ってくるし、1ヵ所にとどまっていると手りゅう弾のえじきになってしまいます。

そういうわけで、主人公は撃ちまくりながら、ひたすら前進するというゲーム進行になります。この息もつかせぬ攻撃の中を必死に進んでいくさまは、まさにシューティングゲームの極致といえるでしょう。

より高い次作への期待

ただ、このゲームは初心者にはかなり難度が高いので、1面もクリアできない人もかなりいたのではないでしょうか。かくいう私も初めの頃は1面がクリアできませんでした。

また、ストーリー的にも、もうひとつしっかりした目的をもたせれば、主人公の使命感もはっきりして、感情移入もしやすくなるし、構成ももっとメリハリがきいたものになったと思います。各面のつなぎにあるデモ画面がいかにも「戦士の休息」という、いい雰囲気をかもし出しているだけに、特にそう思うわけです。

とにかく、このゲームの持ち味はわかり易くて、爽快なシューティングゲームというところにあります。今後、このようなリアルな戦闘ゲームで、かつ奥の深いシューティングゲームが出ないかなあと私は欲の深い期待をカプコンに持ち続けているのです。

（ぜんじ）


敵前逃亡は許されない。

●カプコン開発担当者から

このゲームで、わたしは憂いました。色々苦労・不満はありましたが、それが吹っ飛びました。わたしって、単純な人間です。



魔界村

■すべてにすごいゲーム
■発売＝1985年9月

今さら何もいうことはないビデオゲーム史上5本の指に数えられる名作の1つだと言いたいのです。

このゲームとの出会いは強烈でした。横浜の、とあるゲームセンターで、ロケーションのため発売前に出されていたのです。ひと目画面を見た瞬間ぶったまげた。何と地面の中からモコモコとゾンビが……。

この瞬間から私は燃えた。ただ、最後が見たいがために。やはり、ゲームは後はどうなるのか見たい、自分で体験したい、というのがプレイヤーを駆り立てる最も大きな要因の一つではないのでしょうか。

しかし、私はヘタでした。今では誰も信じてくれないことですが、1面を抜けるのに何コイン使ったことか。また2面もひどかった。要所要所で死にまくったのです。しかし、あの雰囲気のとりこになって、それでもがんばってしまった。

これだけ難しいゲームというのは、確かにインカム（収入）が上がるでしょう。初めは、みんなすぐ終わってしまうだろうから。しかし、並のゲームだったら、100円で少ししか遊べなかったら、みんなすぐやめてしまうでしょう。その点、「魔界村」」はあまりにも面白かったのです。それが、大人気を呼んだ理由だったと思う。

正直言って、「魔界村」はカプコンで出ているゲームの中では最も難しい。「魔界村」にくらべれば「闘いの挽歌」など簡単なものです…。

新バージョンの成功

他に特筆すべきことといえば、永久パターン防止のために、新バージョンの「魔界村」が出たことです。これは正確にはROM交換という形で行われました。

この新バージョンでは、永久パターンが出ないだけではなく、多少やさしくなっています。レッドアリーマー、ドラゴン、サタンの耐久力が半分近くに弱くなってしまったということと、6面のサイクロプスが2匹になってしまっていたことが旧バージョンと異ります。

これは成功でした。これで何周もできるようになった人が多く出るようになったのです。戦略的に言えば、十字架でずっと行くのがやりやすくなったというのが、大きかった。

私は新バージョンではあまりやっていないので、10周以上もする人が、どのようなパターンでやっているか、こまかい点がわからないのが残念。今でも「オレは10周以上いく」という人がいれば、ぜひ見たいと思います。

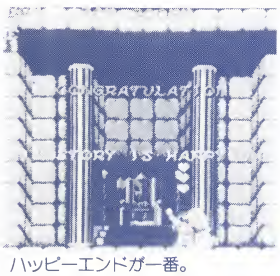
とにかくこのゲーム、雰囲気と構成、キャラクターと全ての面ですごいゲームであると言えるでしょう。

このような「世界」を感じさせてくれるゲームが去年は少なかったので、今年こそは、ぜひこのゲームを越えるようなゲームを見てみたい、と切に思うのです。

（ぜんじ）

●カプコン開発担当者から

レッドアリーマーが憎い人は多いと思います。このレッドアリーマーは実在の人物なのです。憎むなら、その人を…（やっぱり社長かな？ ㊮）



ハッピーエンドが一番。

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部行

（ふりかな） お名前	年齢 （　　　）才 性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	
希望する商品の番号	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

ゲーメスト編集部
「シールハイク」係

（ふりかな） お名前	年齢 （　　　）才 性別 （男・女）
ご住所 〒□□□-□□ 電話（　　　　）	
①小学（　　）年 ②中学（　　）年 ③高校（　　）年 ④大学（　　）年 ⑤社会人 ⑥その他（　　　）	

●紹介されているお店に遊びに行ったら,「ゲーメストのシールください」とお店の人に言ってシールをもらい，とじこみハガキにはって送って下さい。

抽選で５名の方に何かプレゼントがあるよ。〆切３月31日必着

シールハイクの感想と何か意見を一言。

きれいにぬってくれると
うれしいな。



キリトリ線

キリトリ線

◆GAMEST カラーに復活! 続けたい プレゼント◆

◆この葉書のアンケートに答えて下さい。答えていただいた方の中から抽選で81ページの賞品をさしあげます。表側に希望する賞品の番号を忘れずに記入して下さい。

Ⓐ:ゲーメストは，どこでお買いになりましたか？

①書店　②ゲームセンター　③その他

Ⓑ:1番おもしろかったコーナー名

Ⓒ:おもしろくなかったところは？

Ⓓ:今月号の攻略法で役に立ったゲームは？

○両親とのコミュニケーションについて

㋑ゲームセンターに出入りすることを，両親は知ってますか？

①知っている　②知らない　③分からない

㋺ゲームセンターに出入りすることを知っている両親は，そのことをどう思ってますか。

㋩ゲームセンターに出入りすることを，両親が知らないのはなぜですか？

○学校との関係について

㋑ゲームセンターに入ることは，校則で決ってますか？

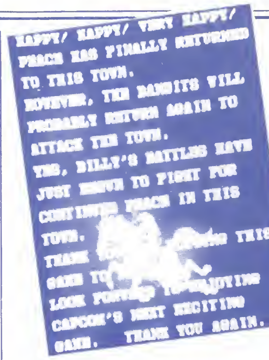
①禁止になっている　②自由である

③その他（　　　　　　　）

㋺学校内で，ゲームセンターの話はしますか？

ガンスモーク

■攻撃ボタンが3つ
■発売＝1985年11月



このゲームの特徴はなんと言っても操作が変わっていることです。8方向レバーと3ボタンで操作するのですが、ボタン3つが総て弾を発射する為のものなのです。この3つの各ボタンの組み合わせにより、色々なタイプの射撃ができるようになっています。

ゲームのストーリーは、主人公である二丁拳銃のガンマンを操り、おたずね者を次々と倒して行くというもので、ゴーストタウン、荒地、インディアンの部落などの背景が、各面の敵と共に雰囲気を盛り上げています。それぞれの面のボスもひとりひとりが違った武器を持っていて、攻撃もそれぞれが特徴がありプレイヤーを飽きさせません。

主人公には3種のパワーアップもあり、多数あるタルを撃って、出てきた物を取るとパワーアップできます。しかし敵の攻撃の激しさに比べると、自分のパワーアップが少し弱い様な感じがあり、この点が操作的な難しさに加えて、このゲームが難しく思えてしまう点の一つではなかったでしょうか。

また、ボタンについても、各店によって横に直線的になっているのもあれば、三角形もあり、ひどいのになると一つだけ離れた所にボタンがある台もありました。このようにボタンの操作に凝ったゲームでは、コンパネを統一してもらわないと、やりにくいことこのうえもありません。

こういうことさえなければもっとプレイしやすいゲームになっていたように思います。

(C・C)

●カプコン開発担当者から

3つの攻撃ボタンを上手く使ってプレイしてほしかったけど、難易度が高すぎた為に〝面白さ〟を理解するまでPLAYしてもらえませんでした。

セクションZ

■実力は十分あったのだが…
■発売＝1985年12月



このゲームは確かにあまり有名ではないかもしれません。しかしカプコンのゲームの中では隠れた名作の一つといえるでしょう。

このゲームが今ひとつパッとしなかった理由は、主人公が一見かっこ悪く見えてしまうという点が大きいような気がします。しかし、AからZまで分かれた「セクション」を、意表をつく攻撃をしかけてくるモンスター達を倒しながら進んでいく面白さは、全面、すなわち「セクションZ」まで行った人にしかわからないものがありました。

ゲーム構成は初めは右への横スクロールで進んで行き、その後は、上、左、下へと進み、最後はまた初めと同じように右へ進んでセクションZへたどりつきます。

このゲームの最大の面白さは、今までのゲームにない斬新なキャラクターが、実に計算し尽くされた動きで攻撃してくる点でしょう。しかも、同じ敵キャラクターがほとんど出てこないのもなかなかでした。

ただ、3面から5面の実に凝ったみごとな出来にくらべて、1面と2面がキャラクターのおもしろさという点でも弱く、単調だったのが残念でした。

一般のプレイヤーはゲームを初めの面で判断する（実はそれ以上いかない）ことも多いだけに、この点は問題だったと思います。やはり、左右への方向転換ボタンに慣れるまで、プレイヤーをひきつけておくほどの魅力が1面や2面あたりにもほしかった。

(ぜんじ)

●カプコン開発担当者から

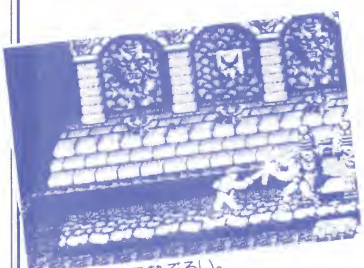
シューティングゲームにおける〝8方向レバー、攻撃ボタン、爆弾投下ボタン〟。この黄金操作を打ち破るべく考え出された左右方向転換ボタン。ついてこれないものが悪いのだ!!

闘いの挽歌

■盾に始まり盾に終る
■発売＝1986年4月



史上最強の敵、剣王。



各面のボス勢ぞろい。

一度コツをつかめば…

このゲームは「魔界村」「セクションZ」の流れをくむ作品で、難易度もかなり難しいものになっています。

このゲームは昨年春のAOUショーに出展されていました。私もこのショーには行っていたのですが、当時の「闘いの挽歌」は現在のものより、さらに数段難しいものでした。『ゲーメスト創刊号』に書かれている「1面もクリアできない人が続出した」の記事はだてではありませんでした。

私もさんざんはまったくちで、どうしても2面のアルマジロンが倒せませんでした。あまりの難しさに圧倒されながらも、そのグラフィックとゲーム性の高さには注目していました。

そして、実際に発売されてやってみると、敵の動き、性質がかなり読みやすい、規則性のあるパターンで構成されているなと思いました。このゲームは、初心者にとっては難しいかもしれませんが、一度コツをつかめば、確実にうまくなっていくのです。

それで、私はいつかゲーメストの編集後記に書いたとおりに、このゲームに熱中し、多分全国で一番初めに2周めの剣王を倒して、以後、2周クリアを約百回、ノーミスクリアも数回しました。

コツさえわかれば

このゲームの攻略のコツは、まず盾を自在に操れることと、ボスの倒し方のパターンをしっかり作ることです。紙面の都合で詳しい攻略法は紹介できないのが残念です。

また、このゲームには2人プレイで片方が2周クリアすると、本来ゲームオーバーになるはずなのに、なぜか続いてプレイできてしまうというとんでもないバグがあり、私はこれで5周もしてしまったこともありました。

最近ではファミコンでも出たこのゲーム、まだゲームセンターに残っていたら、今からでもやり始めたらどうかな？ コツさえわかれば、このゲームは絶対おもしろくなります。ゲーム性の高さは私が保障しよう。

(ぜんじ)

●カプコン開発担当者から

やはり盾の使い方は難しかったのだろうか？ 盾に始まり盾に終る、そんなゲームだった。〝空飛ぶハート〟は永遠です。

ラッシュ&クラッシュ



■軽快な西部劇の雰囲気
■発売＝1986年8月

ザッパーという凶悪な軍団にとらわれ人質となった、妻子のため、町の人々のために独り、ザップタウンに向かうというストーリーです。

主人公は主に車に乗って移動するわけですが、プレイしてみると、このゲームは、どことなく西部劇の雰囲気を感じさせます。音楽も軽快で、聴いていて心地良いな、と思いました。

操作は8方向レバー、射撃ボタン、降車ボタン（車から降りたときには、弾などを避けるための、宙返りボタン、自車の近くにいるときは、飛び込んで乗る乗車ボタン）を使います。ブレーキは進行方向と逆にレバーを倒すとかかります。

スピードアップ・連射・とんかち（車体の強化）など、パワーアップパーツは、小屋を破壊して手に入れます（捕らわれた人も救出しているのです）。

基本的なゲームの説明はざっとこんなものですが、このゲームは一般のゲームプレイヤーには取り組みにくく、難易度が高いと思われる点がいくつかあり、ここがゲームの一番の問題点といえるでしょう。

そういうわけで、ちょっと辛口になるかと思いますが、あえてふれてみましょう。

難しくしている要因の1つは、操作性の難しさにあります。例えば方向転換の際に、自車がスリップしてしまうことが多いとか、ブレーキを思いどおりにかけられないことなどです。

2つめは、パワーアップが次のエリアに持ち越されないということです。また初めからパーツを集めていかなければならないと思うと、うんざりしてしまいます。3つめは、強制スクロールする場所があることです。スクロールにはさまれて、やられてしまうことがよくあります。

という訳で、このゲームはかなり難しく、マニアの挑戦意欲はそそりますが、初心者にはちょっと歯がたたないかも知れません。

（ECM-HAM）

●カプコン開発担当者から

気に入っている作品なのですが…。ひとこと、わたしはこのゲームで、かつらができるほどの毛が抜けました。わたしの毛を返せ!!


ラストシーン。

アレスの翼

■完成度やや薄い
■発売＝1986年10月

このゲームは、軍神アレスの命を受けた2人の若者が破壊者ダークを倒すために進んでいくというストーリーのシューティングゲームです。

ゲームについてですが、まずスクロールはサラマンダと同じ縦横交互のスクロールになっています。空中を飛んでいるときは縦で、地下に入ってからは横になります。ただ交互のスクロールというのは良いのですが、横スクロールの部分がいまひとつ生かされていないような気がします。



ついでに操作ですが、縦スクロールの時には2つのボタンが空中攻撃と地上攻撃なのに対して、横スクロールの時には攻撃とジャンプという風に、スクロールによって異なっているという点がおもしろいといえるでしょう。

キャラクターは、自機はなかなか良いのですが、敵機はもうひとつ、という風に感じます。

（ECM-MAK）

●カプコン開発担当者から

"アレス"というのはロシアの軍神の名前なのですよ。知らなかったでしょう。アハハ…何？　知ってた？　ウーム次は誰も知らない、訳の分からない、とんでもない名前のゲームをつ～くろうっと。



サイドアームズ

■抜群のグラフィックと爽快さ
■ほしかったメリハリ、奥行き
■発売＝1986年12月



サイドアームズは、去年今ひとつだったカプコンの、新たな波を感じさせる名作です。

とにかくグラフィックがよろしい。グラディウス以来さまざまなゲームを見て来ましたが、これほどグラフィックが美しいゲームはありません。自分の操作性もいいし、とにかく強い武器で攻撃しまくれるのがいい。まさに爽快なゲームといえるでしょう。

しかし、自分も速いが敵も速いスピードで、常に休みなく攻撃してくるので、スピードについていけない人やパワーアップがよくわからない人は、あっさり全滅してしまうことにもなりかねません。とにかく自分が射たないと多勢に無勢でやられてしまうのです。

初心者は、とにかくパワーアップを理解し、合体POWをとることです。やりこんでいけば、おのずから道はひらけていきます。

スピードに慣れるというひとつの壁さえ突破すれば、いっきに最終面までたどりつけるでしょう。このゲームはまさにシューティングなので、深く考える必要はありません。

しかし、この点がこのゲームをあっさりクリアしてしまった人には、物足りないのです。必要なのは反射神経だけで、工夫してクリアしていく楽しみが全くないのです。

「わかれば楽にクリアできる」という要素はゲームの奥を深めるだけでなく、一般のプレイヤーでも最終面までたどりつけるという救いを与えるものでもあると思います。サイドアームの場合は武器がたくさんあるわけですが、武器の選択という面でもあまり考える要素はなく、3WAYショットでほとんどカバーできてしまっています。

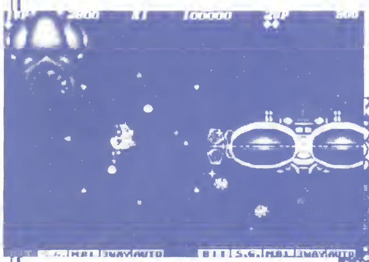
それに、飽きっぽいプレイヤーは同じボスが2度出て来たりすると、もうつまらなく感じてしまいます。もっと意表をつく攻撃を加えてメリハリがあれば、もっと素晴らしいものになったのではないかと思うと残念です。

しかし、だからといって、このゲームはつまらないゲームかというと、そんなことは絶対にありません。何か感違いしているような気にさせる駄作と違って、プレイヤーの夢をのせた、理屈ぬきに面白いシューティングの快作といえるでしょう。

（ぜんじ）

●カプコン開発担当者から

割と良い(?)ゲームに仕上がったと思っています。「グラマンダ」と呼ばれた時期もありましたが、今は押しも押されもしない、立派な「サラデイウス」(?)に成長しました。


グラディウス似の戦艦。


背景のグラフィックがいい。



第一企画室長藤原さん



第二企画室長西山さん



第三企画室長岡本さん

本音で語るカプコン開発トリオ

―構成・石井ぜんじ

さいせん箱のようなゲームをつくりたい

去年はいろいろ勉強させてもらったから……
去年のおとしまえは今年つけさせてもらう。
すっごい意気込みで今年は10作だ!!

緊張のカプコン社長インタビューが終り、いよいよ開発担当者に会える時がきた。ほっとひと息いれた後、扉が開き、企画開発室の3人の室長さんが姿を現わした。ファッションもバッチリと決まったシティボーイズである。

第一企画室長藤原さん、第二企画室長西山さん、第三企画室長岡本さん、3人とも20代と思われる。緊張。

(〝ぜん〟は、ぜんじです)

創業3年…どこから来たのか開発者

ぜん…簡単な自己紹介とカプコンに入った動機を聞かせて下さい。

西山…カプコンというのは歴史が浅いですよね。会社の。ほとんど会社の幹部というのは他社からの移籍なんです。僕もそうですし、両脇の2人も、ある3文字のメーカー(爆笑)からの移籍です。

―オーット、初っぱなから過激な発言が飛び出してきました。なんと、ゲーメストを開いて見て、ある3文字のメーカーを指しております。

ぜん…これは最初から恐しいことになりましたね。それでは、どのゲームを誰が担当したかお聞かせ下さい。

西山…ゲーメストさんのこのへンの取材に、なんてお話しようかと事前に3人で打ち合わせたんですよ。それで、何を誰が担当したかは、お答えしないことに決定しましたので…。

ぜん…(あっけにとられて)それじゃあ、カプコンに入って一番最初に手がけられたゲームは何か、それも教えていただけないんですか。

岡本…最初も最後も同じことなんですけれどもね。なぜ担当が誰誰という形でお話できないかと言いますと、お互いに、それぞれ意見交換しながらやってますので。そういうことでいいですか?

―うーん、なかなかガードが固い。

ぜん…学生時代はゲームはやってらしたんですか?

岡本…学生時代は、僕はあんまりやったことはありませんでしたね。

西山…僕の場合はやりましたね。いやというほどやりました。インベーダーゲーム全盛の頃でしたね。ある会社に入社したんですが、まだ在学中でしたが、アルバイトとして入ったんですよ。だんだん仕事の内容が理解出きてきて「おもしろい会社や」何てね。当時の部長さんにお話して「このまま入社



させてくれへんか」ということで、そのまま入社してしまったんですね。

——なんというアンチョクなパターンでしょうか。

西山…当時は、コピー全盛時代でしたから、これからの時代はちゃんとした企画開発が必要になるだろうし、また、やくざな会社だから(笑)、一人の力がためされ、多くの人々に影響を与えることが出きるだろうって……。

——藤原さん、西山さん、岡本さんともデザイン科を卒業し、イラストレーターを目指していたそうです。

岡本…田舎に帰ると、近所の子供たちに「オッちゃん、どこに勤めてるんや」と聞かれますから、「カプコンや」と答えると、「流れ作業か」と聞くんです。「ゲームデザイナーや」と返事をすると、床にひれふして「ファミコン直して下さい」と、尊敬した顔して言う。今の小学生のなりたい職業の5本の指に入っているのがゲームデザイナーということで、ひところでは考えられないような地位の向上ですね。(笑)

究極のゲームはさいせん箱だ

ぜん…ところで、どういうことを考えて、ゲームのアイデアを出してゆくのですか?

藤原…うちはメーカーですから、最初から始まるんですけど、自分の造りたいものというのは売れるというのが少ないですね。今、時代はどうなっていくかとかね。このへんでいろいろ考えていくんですよ。後は自分のやりたいことをそれに盛り込んでいくんですよ。

西山…僕の造りたいゲームってのは、もうかるゲームをつくりたいんですよ。何が一番もうかるかというと、さいせん箱だと思うんですよ。

ぜん…さいせん箱?

西山…そう、さいせん箱です。さいせん箱にお金を入れるということは、宗教がからんでいますが、僕が思うさいせん箱はなるべくシンプルで、相手の感覚に訴えるものので。これはもう、ゲームそのものなんですけれども…。

——ひょっとすると魔界村なんかさいせん箱とちがいますか。

西山…ぼくら、みんなデザイン出身の人間ですからね、ともすれば芸術的な考えで、自己主張とか自己表現とかいう形でゲームという素材を扱ってしまいがちなんですが、会社というのは正直いまして営利の組織ですから、芸術家になったらいかんと考えています。

岡本…僕は自分がおもしろいんじゃなくて、一般の人がおもしろいと思うゲームを造りたいと思います。一般の人が活々と生活しエンジョイしている場、その中心地にゲームのアイデアをもっていって、回りに波紋が広がっていくといったようにしたいですね。10人いるゲームマニアの中で、できるだけ多くの人数を掌握できるようなゲームのアイデアを考えたい。

——大分白熱した論議がかわされるようになってきました。

去年は難しすぎた

西山…そういう点で、最近のカプコンのゲームは開発の意見が反映できていないと思います。最大公約数の人でなく、そこから少しズレた人に受け入れられているような…どうですか? そのへん…。

岡本…去年は失敗だったんじゃないですかね。ゲームに対する考え方をもう一度考え直さなければいけない時期に来ていると思います。甘いんでしょうね。まだまだ。

ぜん…私達から見ても、去年のゲーム(闘いの挽歌、ラッシュ&



クラッシュ)は難しいと思います。

西山…ええ、難しすぎたと思います。判断基準としてはロケーションに出して、それがいけるかどうか判断するんですが、詰めが甘かった気がします。

ぜん…難易度の最終的な決定はどこでしているんですか。

西山…ぼくたちですよ。

ぜん…難しすぎたと思いますか。

西山…そうですね。

ぜん…その時点では?

西山…やっぱり難しいと思いましたね。でも「これでええやろ」と思って…。(笑)

ぜん…やはり、その判断は?

西山…売り上げです。ロケーションテストで、難しいのと易しいのの2種類ぐらいはみてみるんですけれども…。

岡本…この前出したのは易しかったでしょう。まだ難しいですか。

ぜん…サイドアームズですか。あれは上手な人はちょっとわかれば、すぐ最後までいってしまうようです。けれど、小さな子やスピードに慣れていない子は本当にすぐ終わってしまいますね。基本的にボタンを押していないと、すぐ敵の総攻撃にさらされますから。上手な人は少しわかれば一気に最後までいってしまうし、中間層が少なく極端ですね。

藤原…鋭いですね。

三日月はイヤだ

西山…カプコンのゲームは客を選ぶとかいわれますしね。

岡本…特に僕は客に選ばれますね。(笑)。全部の層を狙っているんですが、なんか三日月になってしまいますね。

ぜん…三日月ってなんですか?

岡本…お月様の三日月です。お盆のような満月ではなく、ごく一部の人間にだけ評価されて…。一番初めのは比較的おわん型にきましたけど、テレビゲームってこんなもんかな、と思ってきてから三日月になるんですよね。

岡本…難易度というのも難しくて、ホントに毎日やってるとカンタンなんですよね。

ぜん…それでサイドアームズは?(と、思わず聞いてしまう)

岡本…三日月がサイドアームズ



ですか。ちょっと何か言うてやって下さい。（爆笑）

ぜん…すぐ消えてしまうゲームとか最近多いようですが…。

岡本…希望は（ロングヒットで）まっすぐいってほしいですね。なんかいいネタでもあったらおいていってくれると…。こう、紙なんかに書いてね。

先の面が見たいんだ

ぜん…ゲームのエンディングについて、どう思われますか？

岡本…ハッピーエンドにしてやりたいですね。最後の最後で、とうとうやられてしまったら、いやですね。1回勝って次の周で負けたら1勝1敗でしょ。2周いく人も少ないのにね。

藤原…コンティニューっていう要素があるんやったら、終わらさんほうがええと思うんですよ。最終画面の近くでコンティニューするとしますよね。で、100円入れて、ハイ、ゲームオーバーやったら、100円に対する価値が薄れると思うんですよね。

岡本…どうですかね。それ。

ぜん…それは、ゲーマーの立場からすれば、先を見たいという願望があって、その願望がゲームを持続させている訳ですから…。この願望はゲーマーの根本的な欲望のひとつですから、コンティニューはそれはそれでいいんじゃないかと思いますが…。

ずばり売れるゲームは…

ぜん…それでは、盛り上がって来た所で、ずばり、売れるゲームと売れないゲームとの違いはどんなところにあるのでしょうか？

藤原…それはおもしろいからじゃないですかね。グラフィックや音楽というのは、ゲームをやる以前にひきつける力だと思うんです。実際にやってみておもしろいというのは、そういうのじゃなくて、どれだけゲームにはいっていけるかということじゃないですかね。

西山…どれだけ感情移入できるかということでしょうね。後、基本的には爽快感だと思います。あの、ケーキやクッキーの箱の底にある、プチプチつぶすのがありますよね。あれ、やり出したら止まらんでしょ。（一同うなづく）理解しやすくて、日常的なもんで、すぐはいっていけるものがいいですね。

岡本…僕は、払ったもんにそれだけの見返りがあるかということですね。自分がそれだけの価値を認めるかということでしょう。それじゃなけりゃジェットコースターに400円もかけられませんよ。ゲームでも、ほんとおもしろかったら、30分でも並んで400円でもいけるはずですよ。それには、「よし、やった！」という気持でもいいですし、どれだけ感情移入できたか、ということでもいいし。

西山…先が見たいという面では、どこで切っても同じような連続テレビ小説のように、常に「つづく」という感じで期待をつなぐようなのがいいですね。——売れるゲーム、これは永遠のテーマです。

今年はやりますよ

ぜん…（突然）アルカノイドについて、どのように思われますか？

藤原…よく出したなあ、タイムリーに出したなあという感じですね。

西山…やられた！と思いましたね。今、このタイミングで出すということと、グラフィカルな点です。あいまいな所がないんです。

岡本…ものすごくいい企画ですね。しかし、あの時点で、もし自分が企画を出した時に、社長がOKと言ってくれたかどうかはわかりませんね。通せば通ったかもしれませんが、「ええ!? ブロック崩し!?」とか思われますしね。

西山…去年はいろいろ勉強させてもらったから、今年はアルカノイドの分も倍にしてお返ししましょう。

岡本…去年のおとしまえは今年つけさせてもらうとか。（大爆笑）

西山…今年は、そういう面でいろいろな作品を数多く出していけると思います。

——炎のように闘志が燃えあがっております。



ぜん…最後に、現在夢中になっているゲームはなんですか。

岡本…5万円もつぎこみましたウェック・ル・マン24です。でも、あれ恥ずかしいですよね。

西山…僕は、かわいい女の子をつれてドライブするアウトランですね。根っからのシティボーイですよ。（笑）

藤原…僕は、今やっているものとしては特別ありませんが、好きなゲームとして、スパルタンX、ドンキーコング、マリオブラザース、それに10ヤードファイトなどですね。特にマリオブラザーズ、（スーパーじゃないよ）は、トランプのように遊べて楽しいね。

岡本…（意味ありげに）それは、思いがこもっている。（笑）

ぜん…今日は、長いことありがとうございました。今年の作品を期待しております。

—・—・—・—・—・—

こうして、開発の3人衆との座談会は終わったわけだが、印象に残ったのは、3人とも芸術家ではなく、エンターティナーであるということだった。つまり、人をおもしろがらせる作品をつくるために情熱を燃やしているのだ。私はそこに親近感を感じた。今年のカプコンには期待できそうだ。



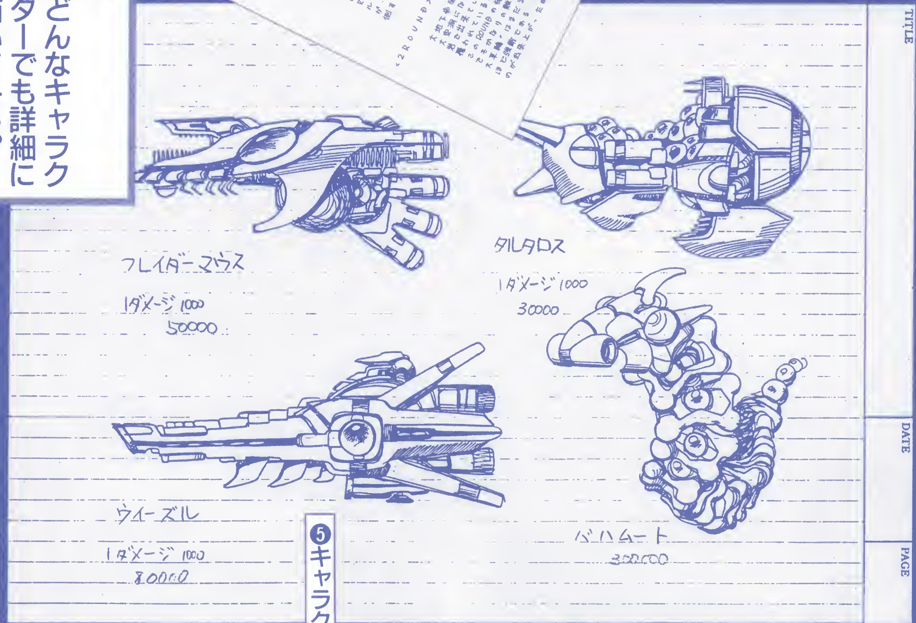
GAMEMAKING

ゲームはこうしてつくられる

君達がプレイしている「魔界村」や「サイドアーム」はどのようにしてつくられるのだろうか。興味ある製作過程を、カプコン開発部門の皆さんからじっくりと聞き出してみた。



これがゲームの企画書。史上初公開!?（サイドアームの場合）



どんなキャラクターでも詳細に描いてみる。

順を追って線を少なくしてゆく。

❶ゲームアイデアの段階

この時点では、試行錯誤を重ねながら大元になるアイデアを練ります。この時はビデオなども利用して、アニメ等も見ます。あーでもない、こーでもないと考えながら、少しずつ自分の考えをまとめていきます。

❷企画書ラフ作成

自分の考えがまとまったら、企画書のラフを作成します。ストーリーや内容などを簡潔に書きますが、自分の思っているイメージを他人に伝えるのは難しいのでいかにも面白いゲームらしく書きます。この時にはまた、出荷される時の完成品を頭の中でイメージしていきます。例えば、絵柄がどうとかストーリーがどうかとか、そのような事をいろいろ話し合っていきます。納得できなかった場合は、ソフト、ハードの両面についてお互いに話し合います。こうして、ソフト、ハードの両面で納得して、これでいこうという判断が下されて、実質的にスタートします。

❸開発スケジュール作成

基本的には2つの方向で決められることになります。ひとつは、個人個人の1日単位のスケジュールです。また、それとは別に、全体的に1月単位で、この時点までに何を終わらせて、とかいうスケジュールも作成することになります。

❹企画書作成

ここで、本番用の企画書を作成します。それと同時に、仮のハードもこの時期に作成します。また、プログラムがスタートします。とりあえず、画面を出してみて、こんな感じか、というのをみんなに見てもらいます。それで、これでいいならばこれでいこうというふうになりますし、だめなら直すか、企画自体を考え直します。実際にゲームをボツにするのは、この段階がほとんどです。画面を見てみて、これはちょっとあかんな、と思ったら、お互い納得の上でやめます。

❺キャラクターイメージの統一

さて、実際にプログラムを組むようになると、キャラクターを画面に出さなければいけないので、企画マンのイメージをキャラクターデザイナーに伝えて、デザインをしてもらいます。この手順を少しくわしく述べてみましょう。

1、プレイヤーのラフ・スケッチをつくる。

初めにプレイヤーをデザインします。この時は、ラフ・スケッチといっても、キャラクターデザインの人達の思うままに、細部にわたって実に細かく描きます。実際にこれほど描く必要はないのに、そこはこだわりで描きます。本当に合体するとこうなるのかと、プラモデルを造って確かめてみたりすることもあります。

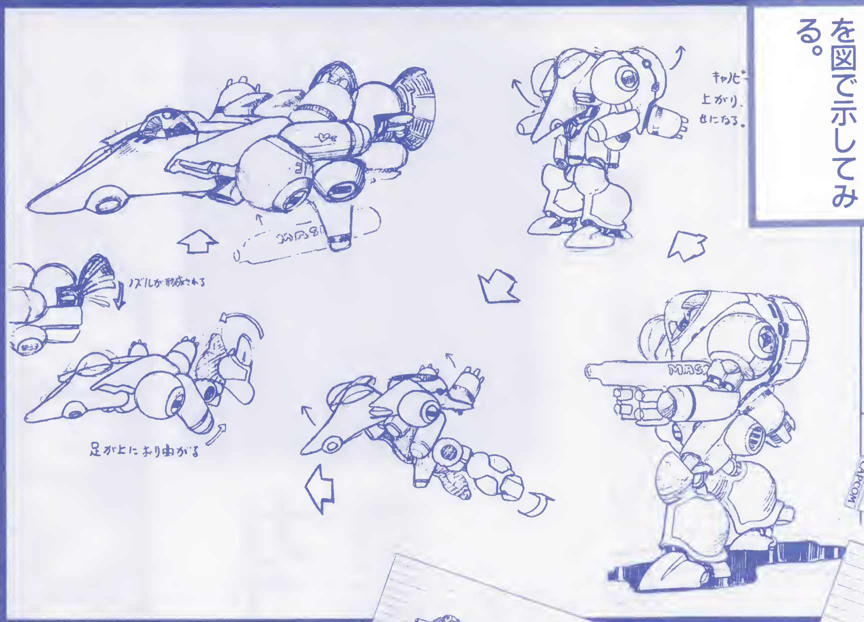
2、スケッチの線を整理する

このように描かれたデザインは実際にドットに直すには線が多すぎるので、キャラクターの線を少なくします。

それで、これでいこうとGOがかかる訳ですが、企画側が納得できない場合は、企画自らキャラクターデザインをする場合もありま

GAMEMAKING

GAMEMAKING



実際に変型できるかどうかまでを図で示してみる。





単純化されたキャラクター。

GAMEMAKING

GAMEMAKING

す。あまりそういうことをしていると、他人の仕事をとったとかいわれることも多いですが、実際そういう人もいます。

3、POW関係の作成

プレイヤーからデザインをしていくので、必然的にPOW関係は早くデザインすることになります。このような細かく描いても意味のないようなものも強引に描いてしまいます。

4、敵キャラクターの作成

敵キャラクターを同じようにデザインし、スクロールもリアルに描いていきます。そして、キャラクターデザイナーがドットにおとしていき、実際の画面に近いものにしていきます。

このようにキャラクターのデザインをして、キャラクターのひとつひとつに企画書を作っていきます。納得できない点があれば修正し、修正した企画書を作ります。そしてプログラマーがプログラムを組んで動かしてみて、再度相談し、決定していきます。

スクロール画面の作成は、ラウンドの低いところから順番にやっていきます。

キャラクターの数などの限定があるので、それによってキャラクターの数等が絞られていきます。そうして、この面はこの敵が何匹というように決まっていきます。またそれを見て、動きや難度の調整が行われていきます。

⑥サウンド・ミュージックの作成

実際のゲーム画面ができ上がる頃、企画マンが「こんな感じ」と適当に言ったイメージと画面から受けるイメージを元にサウンド・ミュージックが作られます。

音楽の担当の人は1つの要求に対して数曲造って、企画の判断を仰ぎます。たいてい、良いときはそのまま、企画のイメージに合わない時はダメの一言で決まります。サイドアームの場合は、15曲造ってその中から選ばれています。

⑦第1回ロケテスト

ある程度、出来上がったら、とりあえず店に出してみます。この時は、人目を引くかどうか、1回やった後にもう1回やってくれるかどうかなどの、とっつきの良さ等の人の様子を主に見ます。しかし、この時は最終的な調整がなされていないので、ゲームとしては全く未完成品というべきものです。また、この時期にポスターや、その他いろいろな販促物を作成します。

⑧企画調整

最終的な変更、追加を行うのがこれです。微妙な難易度を調整したりして、プログラムに若干の変更が行われます。このようにしてほぼ完成品に近いものが出来上がります。

⑨第2回ロケテスト

今度は、決められたゲームセンターに出して、1月の売り上げ高を調査します。この時の売り上げによって、ゲームは非情？ にも上・中・下の区別がなされ、オペレーターもロケーションテストの結果を参考にして、買うか買わないかを決めることになります。

⑩BUGチェック

ほとんど完成している作品でもリセット(画面停止)がかかるなどという、バグがあっては困るので、いろいろBUGチェックをします。OKならプログラム・エンドとして完成品ができ上がります。

⑪出荷

このようにして、やっと出来上がった作品ですが、場合によってはまれに市場の様子をみて、出荷時期を遅らせることにもあります。これに失敗したために、同じような他社製品にぶつかったりすることもあるわけです。

（ぜんじ）

ぜんちゃんの We Love VGM!（ビデオ ゲーム ミュージック） 7



カプコンの音楽のイメージ

—ひと言でいえば、コミカルでなくてリアル。現実に近づければ、近づけるほど…曲も必然的にドラマチック。

カプコン…坂口由洋
聞き手…石井ぜんじ

電子音楽からこの世界に

—音楽と、ひと口に言ってもオペラもあれば演歌もあり、ジャズ、ロック、ポップスと実に多様ですが、コンピューター時代にビデオゲームと共に急速に成長してきたVGMも、やはり立派な音楽の一つであることは間違いないことです。

　そこで、VGMと他の音楽との違い、特徴というものを、VGMの製作にたずさわっている者の立場から、まず実感的に語って下さい。

坂口　VGMというのは、企画側から与えられたイメージが強いというのがありますね。こんな風に作ってくれと言われますからね。そういう点では、シャンソンとかロックとか、そういう分野と一緒にして聞かれると辛い点がありますね。

　戦争ものならいさましく、キャラクターものならかわいくとかイメージを指定されますから、自分のイメージというのはその中でふくらませていくという形になっていきますね。

—ところで、おきまりの身上調査ということになってしまうのですが、このお仕事の前は…。

坂口　DAと言われる、音響関係の仕事をしていました。コンサートとか、そのような関係・分野の仕事をしていましたね。学校では音楽を勉強していました。

　私としては、鍵盤をたたいて作曲家になるとか、そういうのでなくて、電子音楽からはいったということもありまして、それを生かしたいということで、こういう世界に入ったということですかね。あと、時代の先端を行っているという点でですね。

別の感覚ですネ「作曲」と「効果音」は…

—カプコンというゲームソフトの会社で、どのようなお仕事をなさっていらっしゃるんですか?

坂口　私は作曲と効果音、ソフトウェアとバラバラにやっていますね。かけもちでいろいろやっています。

—具体的にはどのような作業をするんですか?

坂口　シビアな質問ですね。まあ人によっていろいろ違うと思うんですが、普通は鍵盤をひいたりしますね。しかし、コンピューターミュージックのメリットは演奏できなくてもいいという点にありますからね。コンピューターにやらせる部分がありますから。またコンピューターの言語に置き換えないと実際には音が出ませんし。

—作曲と効果音というのははっきり分かれているんですか?

坂口　はっきり分かれています。作曲と効果音とは別の感覚ですね。効果音は、企画のほうからはっきりこんな音でと口で言われますから。

　例えば「ボカン」を4通り言えと言われるんです。誰が聞いても「ボカン」は「ボカン」なのに。でも、実際口で「バカン」だとか「グワン」「ボコ」のように表現できる人ほど効果音を造る才能があるみたいですね。

　同じ「ボカン」という音でも10通りしか言えない人もあれば100通りも表現できる人もいる。どちらがVGMを作るうえで適性で優れているかといえば、それはもう言うまでもないことですね。もうこうなるとセンスです。

　それで、音を造って企画に持っていって「これでよかったんや」とか「気にいらん」とか判断してもらうんですが。

—そういう点で、企画と意見が合わないことはありますか?

坂口　合わないというか、伝わらないというのはありますね。お互いにイメージが伝わらないんですね。例えばキャラクターデザインの人は、絵を見せればイメージが伝わりますが、音は聞こえはするが残りませんからね。

—作曲についてはどうですか?

坂口　効果音の具合よりは作曲家のイメージにまかされますね。企画がドレミファを指定するとか、そういうことはありませんからね。しかし、企画のイメージと合わなかったということになって、「あかん」といわれたら終わりですね。それまでの、この時間はどうなってしまうの、というふうになってしまうんですが。

それはすごく微妙な関係

――カプコンの音楽のイメージに関して、ご自身どう思われますか?

坂口 コミカルでなくて、リアル、その一言につきます。コロリンでなくて、ボカーンというように現実に近づければ近づけるほど企画の方には喜ばれますね。そうすると曲も必然的にドラマチックになりますね。音色は複雑になってきます。音色がいろいろ使えると、作り手のほうが幅が広がってきますね。単調な音だと、どうしても飽きが来ますから。とにかく、ゲームの雰囲気を崩さないようにと、そのことにはだいぶ気をつかいます。

――実際のゲームセンターでは、うるさくてゲームが聞こえないといった点や、効果音が大きすぎて曲が聞こえないといったことがありますが、その点についてはどう考えていらっしゃいますか?

坂口 効果音とのバランスの問題ですね。この問題は微妙で、むずかしい。作曲と効果音は別に造るんですが、それをいっしょに入れるときに、すごく微妙なかね合いがあるんです。ハードウエアのほうの関係もありまして。ちょっと違うと、どちらかが聞こえなくなってしまいますし。ゲームセンターで実際によく音が聞こえないという事については、作曲の人たちも感じてたみたいですね。音を大きくするとバリバリというふうになってしまうし。スピーカーの関係でですね。

――ゲームセンターのうるさい音の中で聞こえる音と聞こえない音もあると思うんですが。

坂口 そうですね。音色ですね。まさに、ゲームの音楽の音に近くなればなるほど、よくとおりますね。これはハードウエアの問題もあるんですけれどもね。音色をよくして、凝ったものにしようとすればするほど、とおりは悪くなります。いちばんいいのは、ヘッドホンで聞くことですね。この前のAMショー('86年10月)でやっていたでしょう。

――タイトーの「ダライアス」ですね。

坂口 ああいうのは、いいですね。それでプレイヤーがヘッドホンを持って来て聞いてくれたりしたら、こっち(制作者)からすればほんとうにうれしいですね。

これからですよVGMの将来

――最近話題のセガのVGMについてどう思いますか。カプコンのVGMとわりと対照的な気がするんですが。

坂口 セガさんはポップですね。ああいう作り方も、いいですね。素晴しいと思いますよ。他社さんはどのような形でVGMを作られているのかわかりませんが、私なんかは、どうしてもストーリー展開にこだわりすぎというか、思いきって離れられない面があるんですね。

うちでもセガさんのような音楽を作ってみたいと思っている人はいるんじゃないんですか。

でもこれからはゲームがいいから音楽もいいというんじゃなく、音楽がいいからゲームもいいというように、もっと乗り出していかないといけないと自分に言いきかせています。

――VGMのレコードも出されましたが。

坂口 そうですね。ゲームの音楽はゲームがなければ成り立たないといえば、そうなんですけれど、音楽それだけでも通用する時代に来ているんじゃないですかね。自分個人としては、VGMは音楽として聞くにはまだまだだと思いますけれど。

――では、最後に将来VGMを作りたいという人達に一言。

坂口 そうですね。はっきり言って、この仕事は甘くはないですよ。具体的には、作曲がしたいという人は自分で思うように曲が作れるということが好きだという人が多いと思うんですが、VGMの場合は他人の意見にたたかれるということですね。それが克服できれば、ということですね。実際、ゲームの音楽の場合は曲は倍ぐらい作っていますからね。必要な数の。それさえ克服できれば、あとは自信を持ってやれば、なんとかなるんじゃないですか。

――長い間、ありがとうございました。

まず**5月号**は**3月30日発売!!**

これだけは、彼女の誕生日を忘れても、忘れてはいけない。

次に5月号最大の目玉は……**AOUショー&出展ゲームの大紹介**

これはどこよりも早く、どこよりも正確。君の担任教師を信じなくてもいいが、このことだけは信じてほしい。

もう**言うのがいやになるほどこの他に盛り沢山!!**

期待してほしいよー。おねげえしますだ!



次号お当番編集長・鈴木炎の激白メッセージでした。

BERMUDA TRIANGLE

全9面も見せちゃうぞ!!

NEWバージョン&キャラクター紹介

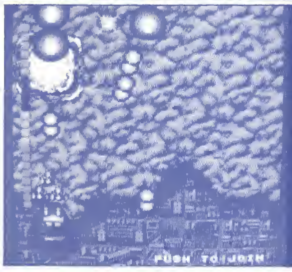
バミューダトライアングル

SNKから発売された「バミューダトライアングル」。すでに、ゲームセンターで見かけた人も多いだろう。すでに全面クリアしている人もいるはず。君ももうすぐ？ それともハマっているかな？

まあ、とりあえずは前号で紹介した部分で変更があったので、そのへんをくわしく説明しよう。



サンダー使用前。



使用後。マンタと要塞は一撃では不可。

ASOの味が濃くなった!!

前号(3月号)を持っている人は、本号の写真とくらべてもらいたい。

左（1P側）のほうにゲージがついているだろう。これが、前号でのパワーのパーセンテージの部分だ。このへんは、ASOに非常に近くなっている。

次に、小型機（SYDII）のフォーメーションによって必殺技が使えるようになったことだ。小型機が、1機でもあれば〝ニュークリア〟。3機あれば〝ホーミング〟・〝サンダー〟が使えるようになったのだ。

ただし、これも自機のパワーによって使えなくなってしまうのだ。〝ニュークリア〟は9ゲージ以上。〝ホーミング〟は13ゲージ以上。〝サンダー〟は17ゲージ以上となっている。注意したいのは、〝サンダー〟を使うと2ゲージ減るということだ。これらの目安も、ゲージに色がついているのでわかりやすい。

必殺技の説明は不要だよね？ なに、やってほしい？ 君きみ、あの名作のASOを知らないな。

一応説明すると、〝ニュークリア〟は核弾頭ミサイルで、広範囲の敵をやっつけることができ、空陸両用。

〝ホーミング〟は、追跡ミサイルで狙った敵には必ず当たる。今回は空中専用。

〝サンダー〟はイナズマを放電し、画面上の敵を全滅できる。もちろん空陸両用。

このように、ASOの色が強くでてきているので、ASOファンの人はかなり楽しめるぞ。

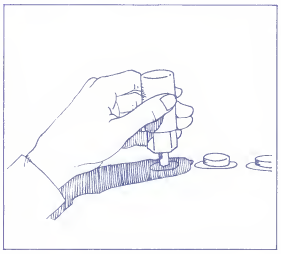
あとは、時空のひずみなど、細かい所などが変わっているよ。

まあ、こんなことをいつまで言っててもしょうがないから、次へ行こう。

基本を守らにゃあ

たまに、怒や怒号層圏をプレイしている人で、レバーの持ち方がおかしい人をみかけたので、レバーの持ち方を説明しよう。

ズバリ、左図の様に持ったほうが、手にあまり負担がこないし、回わしやすいので、ぜひ持ち方が違う人は変えてください。わしづかみなんかは絶対にダメ。



ついでといってはなんだけど、ボタンのほうも解説しておきましょう。

2つボタンの場合は、人差し指と中指で軽くそえて、使う時になったらバシバシ押すといった形が基本。連射の時は、人差し指と親指をくっつけたほうがやりやすいぞ。

コスリ？ 問題外の外だ!!（バミューダトライアングルでは連射はあまり必要ない）

このへんの基本はいつかとりあげたいね。

敵を知ることで、勝利する

まずは敵キャラ。敵キャラ本体の攻撃力は、その大きさによって変わり、4つのグループにわけられる。

そして、敵の弾。これも種類により攻撃力が違う。

攻略!! できるかな？

攻略といっても、一口では言えない。たった5回プレイしただけでクリアした人や、ループレバーの使い方を知らずに早々と終わる人など、千差万別。

とにかく、初心者は今まで書いてきたことを頭にたたきこんで、ループレバーの操作に慣れて、どの方向からも攻撃できるようになってほしい。

中級者（というのは不正確だな）の人は面のパターンを覚えてしまって、先手必勝の形を取ることだ。あとは、場合に応じてのフォーメーションの使い方しだいかな。

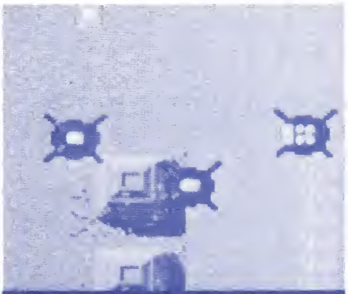
楽勝でクリアできちまうぜ!! という様な上級者には高得点の道へと進んでもらおう。

まずは、点の高そうなエリアを探す。そして、そのエリアの最後の時空のひずみにはいる。そこで、死ぬか生きるかして、そのエリアの最初に戻る。これをくりかえせばいいのだ。

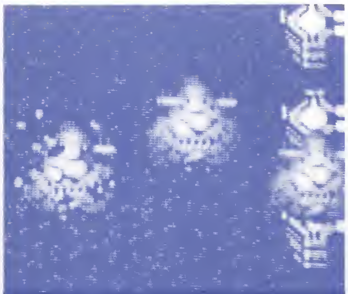
だけど、EVERYはないし、時空のひずみはまず死ぬだろうから、かなりきついかもしれない。しかし、しかしだよ、ハイスコアラーになるためには、これぐらいの試練は当然、耐えなくちゃいけない。

次号では、全面攻略でもやりたいね。　（悠理）

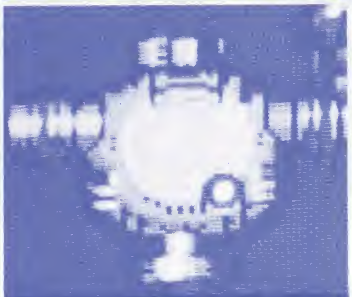
キャラクター紹介


反応キライ。時空のひずみや要塞などが出す。


ゼロ

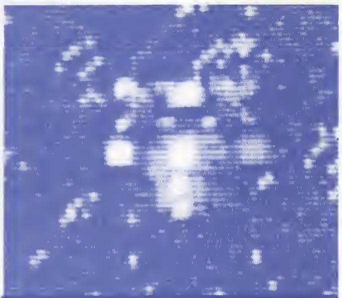

ツンボ

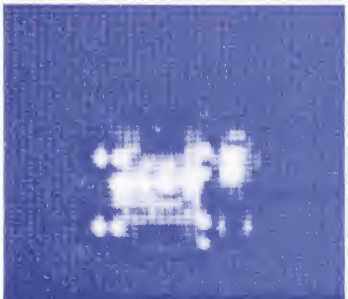

接近キライ。自機に寄ってくる。


タドン。壊せばすべての敵が全滅。

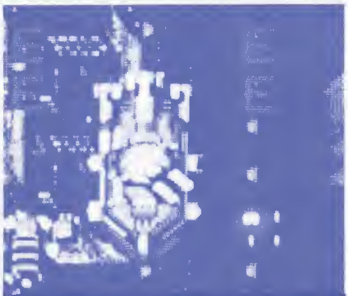


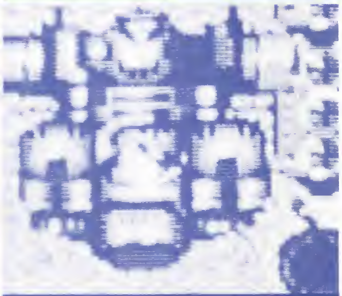
メタルスカル

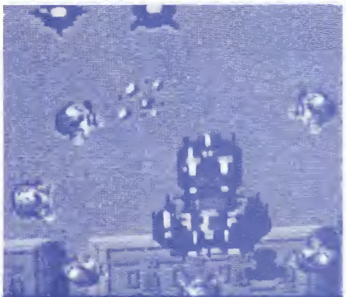

ライデン


チョンボ。横からいきなり出現。


マンタ。誘導弾を出す。

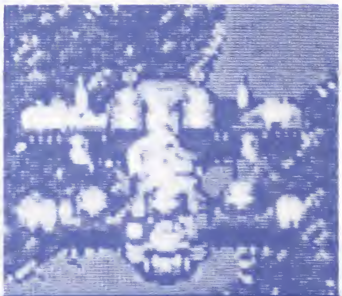

メルメーサ

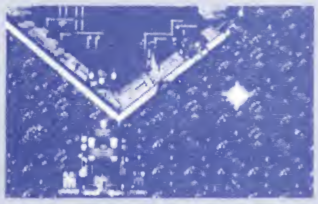

ポリープ


スナッチャー。自機をかこむ。


グランコロニコ。緑色をした部分（白黒でゴメン）は木なのだ。


ファン。ゲイラを生み落とす。


ダブルメサ・ちょっと固い。

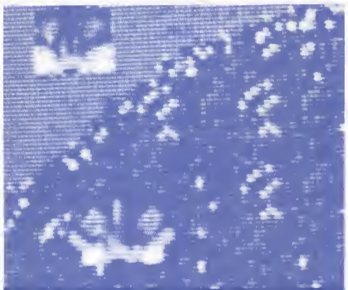


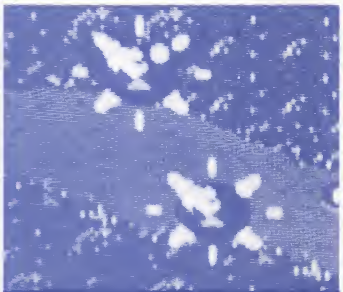


●自機のダメージ

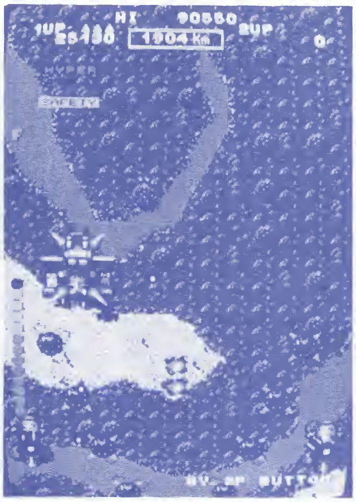
大砲のさくれつ弾やフォトントーピード（写真)、その他普通の弾は、直撃で2ゲージダウン。ゲイラは3ゲージダウン。反応キライは直撃で24ゲージダウン（すなわち死)。さくれつ弾の破片は1個につき2ゲージダウン。

反応キライの爆発は接触の時間により減り方が違う。その他、敵本体は同じ様に接触時間により異なる。


ゲイラ。こわせない。


バックキライ。至る所にある。

ROUND 1



1面。アマゾン。A、D2517。

ROUND 2



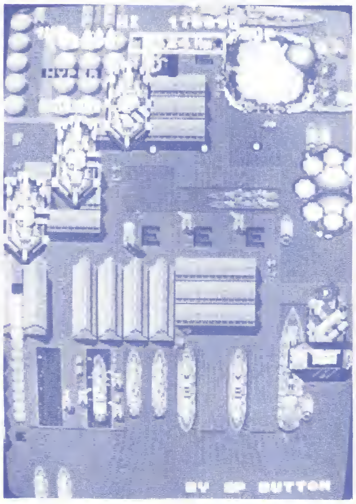
2面。中国。A、D2325。

ROUND 3



3面。東京。A、D2133。

ROUND 4



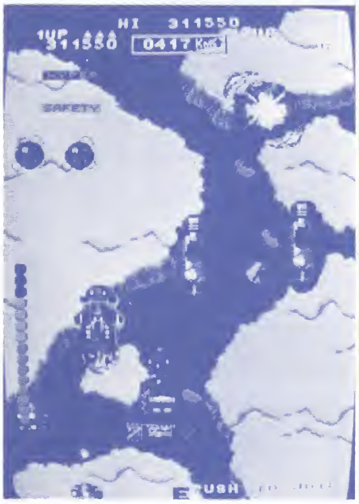
4面。パールハーバー。A、D1941。

ROUND 5



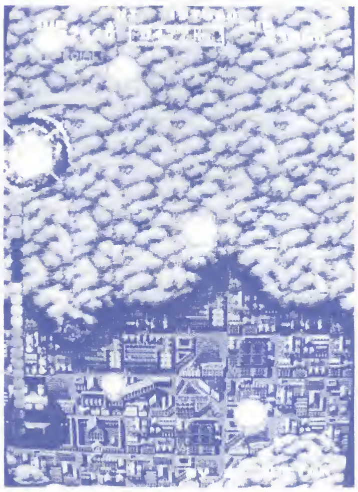
5面。カリブ海(バミューダ)。A、D1749。

ROUND 6



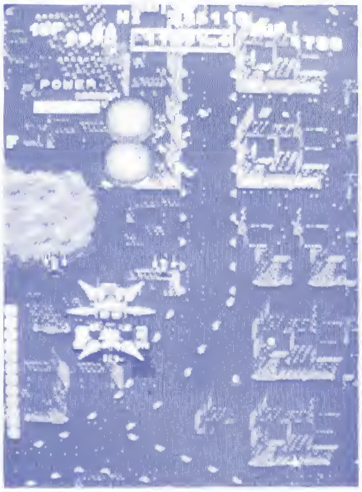
6面。ヨーロッパ。A、D1557。

ROUND 7



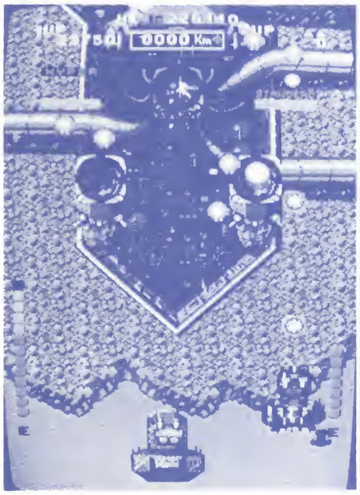
7面。北極。A、D1365。

ROUND 8



8面。L・A。A、D1173。

ROUND 9



9面。エジプト。A、D981。

驚異現象101

びっくらめーしょん

驚異現象も後半に入り、ネタの少なさに苦しみながらもせっせと集めました。さあ今月もいくぞ。

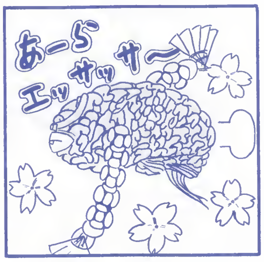
びっくらめーしょん 69

グラディウス（コナミ）で、自機ビックバイパーとオプションの間隔が128Dot以上あくと、自機を移動させた時にオプションが反対側に動いてしまうが、そのオプションは画面上から消えると、反対側から出てくる。これはスピードを取れば簡単にできる。



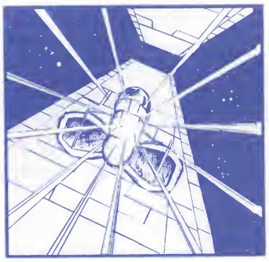
びっくらめーしょん 70

サラマンダ（コナミ）で、2人用でプレイしているときは、ひとりがもう片方を押して動かしてしまうことができるが、押されている方のマルチプルは動かないのだ。これを利用すれば、全然離れた所にマルチプルを残すことができるので、2面のボスのテトランなどに有効だぞ。押されている方はレバーを動かさないこと。



びっくらめーしょん 71

サンダーセプター（ナムコ）で、普通バトルシップはまわりの護衛をすべてやっつけないとダメージを与えることは出来ないが、バトルシップが出現する瞬間をねらい、弾を命中させると、出現した直後は護衛はまだ現れていないので、ダメージを与えることができ、耐久力の小さいバトルシップなら、いきなり倒すことができる。



びっくらめーしょん 72

ミステリアス・ストーンズ（データイースト）で、スコアが千点未満のときにカクレキャラのドクロを出すとマイナスのスコアになる?はずだが、逆にスコアがプラスされてしまう。

また、アンデスをクリアする時、一番上の入口から出るようにする。そして通路を通っている間、レバーを上に入れっぱなしにすると、入口にしずみ込んで死んでしまう。（リザーブの続く限りくり返す。）

これと同じことをエジプトでやると、画面からキック教授がはみ出してしまい、動けずにゲームオーバーとなる。（後者のハマリ技はイースター島では出来ないようです）

（一関市　坂本　淳）



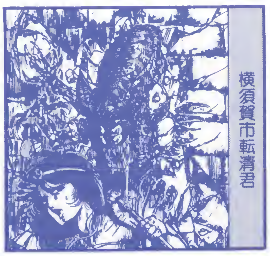
びっくらめーしょん 73

サラマンダ（コナミ）で、フォースフィールドは敵の弾に対する抵抗力はないと思われているが、実はその周で初めて取ったフォースフィールドは、敵の弾を消してくれるのだ。（実際、1面では弾を消している。）だから1面でフォースフィールドを取らないで行けば、4面か6面で使えるぞ。

びっくらめーしょん 74

ドルアーガの塔（ナムコ）で、59面でドルアーガを出現させ、ギルを画面左側に待機させておく。ドルアーガが近づいてきて、ギルと接触する瞬間に、ギルを上か下に座標をずらすとドルアーガは画面の外にワープしてしまい、ゲームはリセットがかかってしまう。

同じことをドルイドゴーストでやると外周に穴があき、その穴を通りぬけた時、君は異次元の世界を見るだろう。



びっくらめーしょん 75

スターフォース（テーカン）で、レバーを下にはじくようにして動かすと（これが結構難しい）自機が画面下にめりこんでいってしまう。この状態にしておけば、めりこんでいる自機には敵の攻撃が当たらないので無敵？だ。



さて、驚異現象も3／4まで消化し、残りもあとすこしとなった。しかし、ネタ切れは相変わらず。みんなガンバッテチョイな。（鈴木　炎）

徹底攻略

カルノフ



パターンを覚えろ！

え～、今回データイースト社のカルノフを徹底攻略するわけですが、このゲームは完全にパターンのゲームなので、出来る限り敵の攻撃パターンを書くつもりです。アイテムの位置などは、ページ数の都合により必要最小限にしておきましたので各自探してください。

1面 簡単カンタン

まずはパワーアップですが、写真①のように、スタートしてからすぐの上空にあります。ただし、ハシゴのテクニックを知らなければ、普通は回収出来ません。

ハシゴのテクニックとは、ハシゴは必ず画面の一番上まで上がっていってくれます。（障害物がない限り）そこで、プレイヤーは一番上まで行って、画面をスクロールさせてから、もう一度ハシゴをかけ直します。

すると、ハシゴが上までかかってくれるので、写真①のように取れないパワーアップが取れます。しかし、当然この技はスクロールし直して戻したりすると出来ません。ここ以外でも3面などで使えます。

しばらく行くと、通り道に2つ目のパワーアップが落ちています。

3連射パワーアップを取っているはずだし、君を信じて1面のこの辺は省略しよう。

（3連射持っていて1面で死なないでよね。たのむから）

さて、ボスのテッポウ水だが、3連射を持っていれば出現とほぼ同時に死んでくれます。しかし玉は撃ってくるので気を付けてください。


①パワーアップ！


②メガネは反対側にあったよ。


③変な名前のてっぽう水。

2面 ゲゲ！残機が増えたよ！

前半の柱の敵（写真④）は簡単でしょう。写真⑤の所で地下と地上の選択が出来ますが、地下を選びましょう。写真⑤のように、顔の目を撃つと涙が落ちてⓀがいっぱい出ます。写真⑥のように顔からの玉はよける、又は撃つかしてください。その後の24金の神は、たくさん撃てば死にます。

こうもりの密室や24金の神などは撃ちまくってください。

顔を撃つのを絶対に忘れずに。

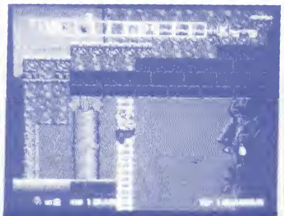
写真⑦の高脚鷲は右左右左…となっているので簡単です。

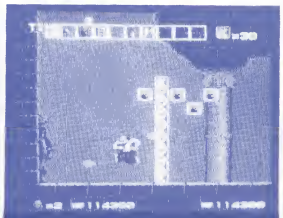
写真⑧のメガネはぜひ回収しておくべきアイテムです。

ボスですが、撃ちながら進めば撃ち負けることはないでしょう。ただ、玉はしゃがんでよけてください。（写真⑨）。

いま立ち上がる。　君はカルノフになれるか!?


④ノッポな名無しのごんべえ。


⑤涙をもらって残機もりもり。


⑥撃っても、よけてもOK。


⑦こんなの楽勝！

3面 敵の弱点を知ろう

この面からそろそろ難しくなってきます。しかし、最初出現する高脚鷲、トリカラ、ミニデビルなどは、すでに前の面で出て来ているので楽でしょう。

とても難しいのが遅竜（ちりゅう）とギドラ。

変わっているのは、写真⑩のように木を爆破出来ます。

遅竜とギドラを倒すためには、ブーメランとファイヤーが必要です（写真⑪⑫）。

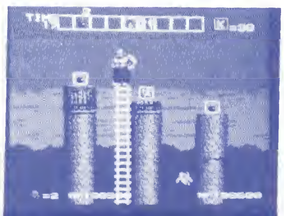
地下からぬける時、石人間に玉を撃たれます。しかし写真⑬のようにすばやく右に逃げればやられません。

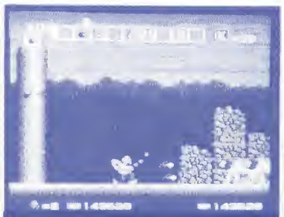
写真⑭は石人間に撃たれない位置です（かすかに石人間が／）。

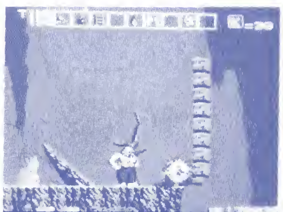
さて、ボスの遅竜とギドラですが、両方ともブーメランで一発です（ギドラの方はファイヤーの方が楽）。

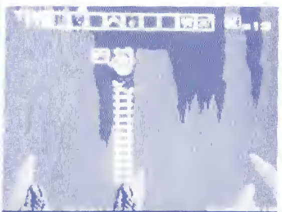
この面はⓀがいっぱい出るので、がんばってください。

たとえブーメランとファイヤーをなくしたとしても、死ねばもう一度回収できます。


⑧重要なメガネだ。


⑨2面のボス。


⑩爆破して倒せ！


⑪ブーメラン。


⑫ファイヤー。


⑬それ、逃げろ！

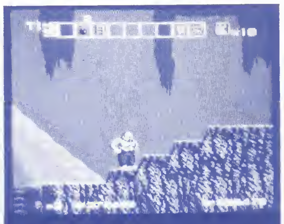
4面 んー。トロッコでつっぱしれ

この面は、前半ミニ火山地帯があり、ここは爆弾パターンと通りぬけパターンがあります。簡単で万能な爆弾パターンをすすめます。爆弾パターンと言っても、一つ一つ爆弾でこわして行くだけです。火山地帯をぬけてミニデビルを2匹倒したら、くつを取って上に行きます。そして一気に止まらずに写真⑱まで行きます。写真⑱は当然安全地帯です。

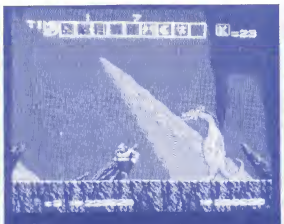
写真⑳の所で羽を取り、その右側にいっぱいあるアイテムを回収します。

全部回収したら下に行ってトロッコに乗って終点付近まで行きます。タイムがあれば、高脚鷲が出現する所の上の方でメガネが鳴るので行こう。

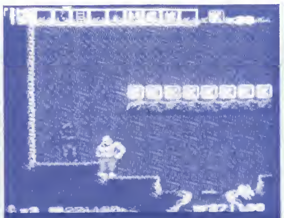
ボスのヘビ女魔ですが、トロッコから降りて、すぐ上の方から落ちて来ます。落ちて来たら、すぐにトロッコで逃げてください。そして、もう一度トロッコで撃ながら全速力で来るとヘビ女魔は死にます。

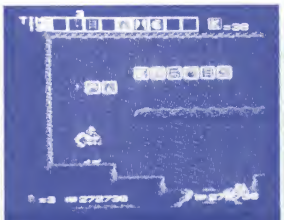

⑭玉を撃たれない。

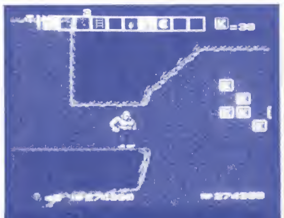

⑮知っていれば楽勝！


⑯同じく！　でもほとんど死んでるね！


⑰メガネは役に立つ。


⑱安全地帯。

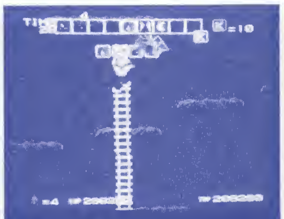

⑲回収！　回収！


⑳羽を取ろう。

5面 じゃまなやつは撃て


㉑下からくつで回収すると時間がねー。


㉒トロッコで一気にGO！


㉓以外を気が付かないアイテム。


㉔水中メガネ。鬼太郎のオヤジみたい。

9つの武器を操り、暗黒の帝王を打ち倒すため

6面 やられる前に撃て

この面は落ちるとすぐに水中メガネが光ります。水中メガネを取っていれば敵の玉にあたってしまうということはまずないので楽勝です。一度死んで水中メガネがない時は出来るだけ敵を出現と同時に倒し、出来るだけ回り込んで倒せば意外と死にません。ちなみに、この面の後半でかせげば、すぐにカウンターストップです。

ボスですが、くつとブーメランを取って、写真㉗のようにタイミング良く投げれば楽勝。


㉕水中のドラゴン。


㉖さて回収、回収！

まず写真㉘のようにアイテムを回収します。ここのアイテムは次の7面で役に立ちます（特にブーメランとファイヤー）。

前半は、火炎魔人の玉さえよけていれば難しくないでしょう。しばらく行くと、写真㉙の下あたりからテッポウ水が出現しますが、ノーマルの玉で殺してください。ブーメランとファイヤーは次の面に残しておきたいですネ。

写真㉙のように、壁の近くでジャンプするとⓀがいっぱい出現します（3段目・4段目も出現します）。

上で羽が光ります。羽を取ってしばらく行き、写真㉚でパワーアップします。パワーアップしたら羽が消えるのを待ちます。トリカラを全部倒した後、下に落ちて左端のパワーアップを取ります。

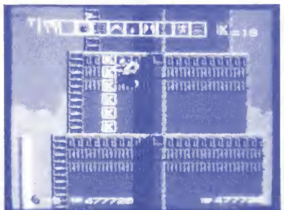
少し行くと、2面で出て来た猛獣つかいがいます。その後、写真㉛の撃つと炸裂するこびとがいます。

こびと地帯をぬけたら、2面でもあった玉を撃つ顔が出てきます。2面と同じようによけるか撃つかしてください。

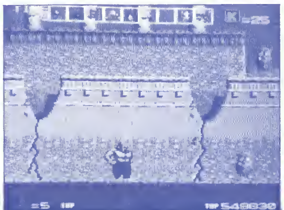
大将は、4面で出て来たヘビ女魔です。まあ4面とだいたい同じだから楽でしょう。（パワーアップも絶対2個出るし）。


㉗すでに1匹は倒した！

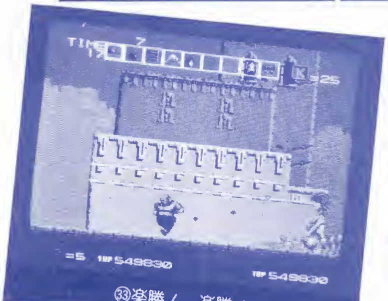

㉘回収！　仮面がしぶいぜ!!


㉙3段目！　4段目も！


㉚パワーアップ！


㉛こいつは炸裂するぞ！


㉜気を付ける！


㉝楽勝！　楽勝！

7面 寝ているギドラを起こせ！

この面もよくはまっている人がいる面ですが、はまっているのは後半の写真㉞あたりからであって、前半は2面の前半に毛のはえた程度です。

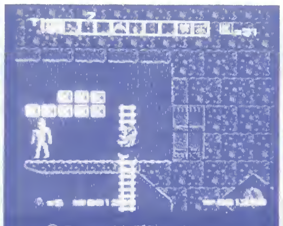
写真㉞の所にギドラがいるのですが、倒し方は写真㉞の位置から2段上まで行き、ギドラを起こします。そしてすぐに2段下がって連射します。すると、簡単に倒せます。

倒した後、後ろに戻って落ちるか、前進してⓀを取って下に落ちて、遅竜とタイマン勝負するか2つに1つです。戻って落ちる方が簡単です。

とにかく、どちらにしろブーメランで殺します。ブーメランを持っていない人は、単発で倒してください。

少し行くと階段がありますが、何も知らずに行くと、びっくりして死にます。しかし、写真㊱㊲㊳のようによければ楽勝です（立っていても平気だよ）。

ボスの手前でメガネが光ります。メガネを使ってからギドラをブーメランか、ファイヤーで殺してください。

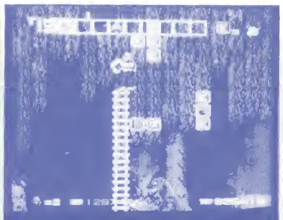

㉟こいつはダミーらしい。


㉞単発でもOK。


㊱㊲㊳よけろー

8面 えーと、この面は簡単だ


㊴なんだこいつは？

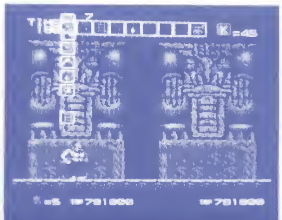

㊵取りにくいなー。

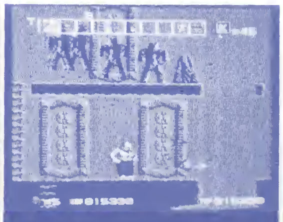
9面 難しいを通りこしたサギからの脱出！

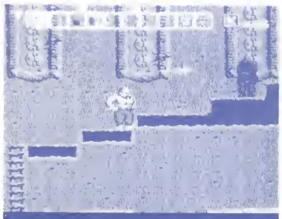
この面は何もない面なので楽勝でしょう。だって難しいキャラは一つもいない。ただ背景はなかなか美しいし、アラビア女にもびっくり。

あえて、この面の敵の攻撃を説明するとすれば、多少変わっているのが森の像です。これは目に当たりハンデがあります。目を攻撃しなければいけません。

ボスですが、遅竜1匹だから楽勝（ブーメランも持ってるし）。


㊶全部そろった。


㊷ブーメランで一発。


㊸接近戦が一番。

この面は最終面だけあって、今までで一番難しい。唯一僕が死ぬ可能性がある面です。どこがどのように難しいかと言うと、最後のボスアラカタイです。こいつは一度ワープするとダメージが回復するのです。先に最後のボスについてついふれてしまいましたが、やはり最初から攻略したいと思います。

最初、アイテムを回収します。進むと、精神戦士、コウモリ、火炎魔人が出て来ます。しかし、これらは、すべて1マルの玉で楽に倒せます。

しばらくすると、ハシゴがありますので、それを登ります。そしてすぐまたハシゴを上に登ります。登るといっても、普通に行けば当然敵がいます。だからここでは、頭出し撃ちを使います。これは少しずつ撃ちながら上に行く方法です。

敵を全ぶ倒したら左の端にあるハシゴを登って上を行きます。24金の神などが出現して、向う岸の上の岩投げ男を3匹倒します。

ぎりぎりまで来て、ジャンプすると壁に当たります。しかし、この壁は爆破出来ます。

また階段を登り（途中でこうもりが出現する）、24金の神をファイヤー4発で倒す。その後、こうもりがもう一度出現します。その後、岩投男がいますが、一発撃って、ジャンプで岩をかわしてください。

先に少し進むと石人間㊅がいます。1匹目は3面で使った少し出しパターンが通用します。2匹目も出来ますが、下から玉をたくさん撃たれるため、速攻パターンの方が楽でしょう。ファイヤーを持っているので、何発か撃ちながら前に進み、玉を撃って来たらジャンプでかわす方法です。

落ちると（写真㊸の所まで落ちないとだめ）ドアが開きます。

さて、最後のアラカタイですが、先程も書いたように、ワープするとダメージが回復します。1回の出現にどれだけ玉を多くあてられるかということが勝負です（ケイレンが速い人は得です）。しかし、パターンで敵が出現するので、多少遅い人でも倒せないことはないです。

これが必勝パターン

パターンというのは、文章で説明するのはとても難しいので、下の写真で説明しましょう。

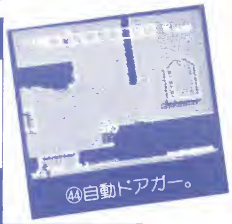
もし分からなかったら

このゲームをやってみた感想をひと言。なかなか面白かったですよ。ただ少しショックだったのは、100万点でカウンターがストップしてしまったことでした。

今回の記事を読んでくれた人は9面までは絶対に行けるよ。（クリア出来るよ。）

ただ、まだ分からないという人がいたら、具体的に分からない部分を書いて、手紙を送って下さい。ただし、返信用の切手、アンケートはがき（ゲーメストの）を同封し、ゲーメスト発売日から1週間以内に着いたもの（消印）という条件をつけさせていただきます。責任をもってご返事させていただきます。

（REO　Y・Y）


㊹自動ドアガー。

必勝パターン《最終面ボスの倒し方》

敵

上に出る。



右に行く。



上に行き、左に来る。



ケイレンの速い人なら、すでにクリアしている。

自分

中央にいて敵の自分に向かってくる玉を引き付けておく。

自分は左に行きジャンプして、敵の、自分に向かって来る玉を引きつけ、すぐ中央に行き、玉を引きつけ左に逃げる。

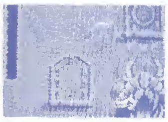
出る前からすぐケイレンする。

倒せなかった人は着地と同時に右にジャンプする。さらに空中で後ろを向きながら撃つ。それでも倒せなかったら、弾の間をくぐり抜けて撃つ。これで、誰でもクリアできるでしょう。

⇦クリア!!

驚異の一発ワザ





実は、意外なことに最後のアラカタイはブーメランで倒せるのです。倒し方は、アラカタイの部屋へ入る前にブーメランとくつを取ります。そして、アラカタイの部屋に入ると同時にジャンプしてブーメランを投げます。

気が付いたらクリアしてるでしょう。

RANDOM PICK UP

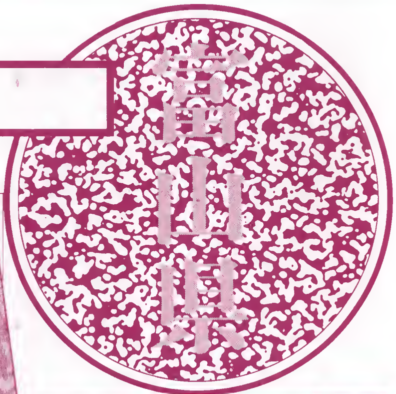
GAME CENTER IN HOKURIKU

歩け歩けで、素敵なゲームセンター見つけよう。君自身の小旅行！

―OTAYA／HAYASHI―

高岡市／富山市／金沢市

しっかりと紹介しよう高岡と富山のゲーセン

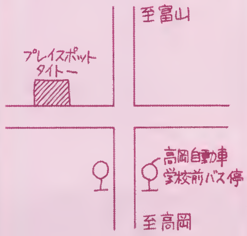


プレイスポットタイトー

自動車学校の帰りにちょっと…



▲ネオンサインがきれいだネ。





▼安心して遊べます。

高岡自動車学校のすぐ近くにあるのがこのお店。免許証を手に入れる前に、スーパーデッドヒートなぞをやってみては!? お店のド真中にスーパーデッドヒートの筐体があっても、狭い感じがしないよ。それほど店内は広い。

私が取材に行った時はちょうど改装中で、ゲーム台のガラスをホワイトにしているところだった。白が基調の筐体ってキレイだよね、やっぱり。

店長さんに頂いた缶コーヒーを片手にプレイするバブルボブルは最高だったよ。ペアプレイにつきあってくれた男の子、ありがとさん。

㊟高岡市三好ー52
㊇高岡駅からバス高岡自動車学校前下車すぐそこ
☎（0766）25―6163

ゲームインセガ高岡

高岡駅前・ユニーのお隣

高岡駅前、ユニーの隣がこのお店。セガのお店ということで、会員証を発行している。



原野所長さん。

お店でゲームをしたらスタンプを押してもらい、一定数のスタンプがあつまると特典があるというワケ。このお店だけでもう400人以上も会員がいるゾ!!

会員名簿を見せてもらうと私の友人も何人かいるではないか!!

ヘッドホン端子付きのテーブルタイプモナコGPに感動した後は、富山営業所長の原野さんと一緒にお茶を飲みに行った私でした。ごちそうさま。

㊟高岡市末広町元畑50―1
㊇高岡駅から徒歩3分
☎（0766）21―5493



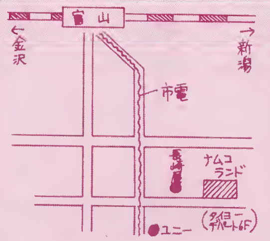
セガの大型筐体ものが並んでるネ。

タイヨーデパート内ナムコランド

富山県唯一のナムコ直営店なのだ



吉野店長さん。





ナムコゲームがたくさん！

私も富山県出身だけど、県内にナムコの直営店があるとは知らなかった。

取材中に事務所長の才田幹彦さんが来ていて、「県内唯一のナムコ直営店ですからね。安心して遊んで下さい。皆さん、お待ちしていますよ」と熱っぽく語ってくださったのが印象的だった。古いのから新しいのまでナムコのゲームはたくさんあるよ。ナムコファンなら絶対だネ。

(住)富山市中央通り2―2―25 タイヨーデパート内6F
(交)富山駅から路面電車南富山駅町行西町下車
☎（0764）25―3631

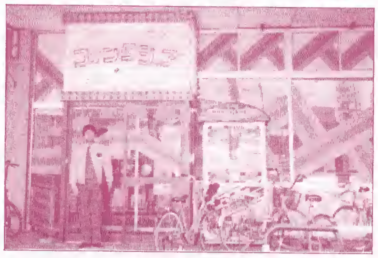
富山県

ゲームファンタジアさんしょう

県内一の老舗はここ



富山県有数のこの広さ。



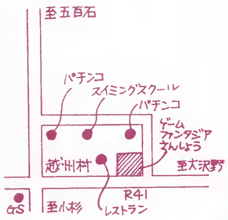
取材中の私、林です。

越州村といえば富山駅からそう離れていない歓楽街。その中にドーンと立ってるのがこのお店。創業すでに12年は富山県でもNo.1の老舗だ。

店内も広い。アウトラン、スペースハリアー、エンデューロレーサー、ガントレットが横一線に並んでもまだまだスペースがあるゾ。

店長の川添さんも「歴史は古いんですよ。インベーダー以前からですから。実績プラス私たちの意欲で…」と自信満々。なるほど!!

(住)富山市越州村田郎丸915
(交)富山駅からバス田郎丸口下車



自販機モール

エッ？ 小中学生立ち入り禁止？

町のPTAが厳しく、小中学生は入場できない。でも中はシャレたゲームセンター。こんないい所が何故入場禁止なんだろう？

一見するとドライブインのような感じで、実際自販機も数台置いてある。ちょっと交通の便が悪いのが難点かな。

ヒゲのよく似合う店長さんも名物!?

(住)射水郡小杉町塚越567



きれいでしょ。

WE'LL TALK TAITO中央通り店

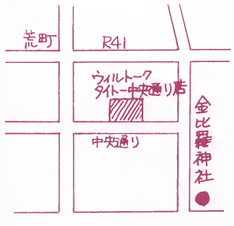
ブティックの店のような…

富山西町と言えば総曲輪通りと中央通り。路面電車にゆられて足を運んでみよう。ゲーム好きの君は西町電停から中央通りのこのお店へ行くしかない!!

昨年夏にオープンしたばかりで、雪のような白を基調にした店内がすごくきれい。最近のタイトー直営店は、明るいイメージがポイントになっていて二重丸。

店長さんも「女性客大歓迎ですよ。現在はペアが多いんですが…。女の子が一人で来て、楽しめる店、そんな素敵な店がこの店なのです」と女性ゲーマーへの熱いラブコールを送るのでした。

(住)富山市中央通り2―1―8
(交)富山駅から路面電車南富山駅前行西町下車
☎（0764）24―9923





間接照明の明るい店内。



若い店長さん。



ブティックみたい。

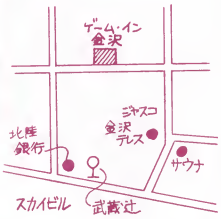
石川県

さすが金沢…ユニークなお店がズラリ

ゲームイン金沢


万国旗がはためく店内です。


見よ！　これがジュークボックスというものです。




所長さんの引地さん。御協力ありがとうございました。

音楽好き集まれ！の店

2階建ての階段のおどり場にはジュークボックスが!! なつかしい曲から最新のヒット曲までそろっているゾ。1階がニューゲーム100円プレイ、2階は少し古いゲームが50円プレイとなっている。各々のゲーム台の上にはハイスコアを書いた紙がはってあり、ハイスコアを出した人には1プレイサービス。ちょっとわかりにくい所にあるけど、ジュークボックスの曲にのってゲームプレイ、君も味わうしかないゾ。

「有線放送よりは、聞きたい曲がすぐに聞けるジュークのほうがいいんです。音楽の流れるゲームセンターをめざしたいですネ」とは引地所長さんの言葉でした。

㊟金沢市安江3—4
㊋金沢駅からバス武蔵ヶ辻下車徒歩5分
☎（0762）91—2030

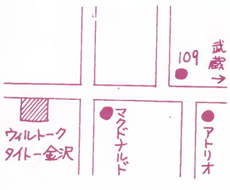
WE'LL TALK TAITO 金沢店

タイトー初のカードシステム店!!


常連のみなさん。


ＬＤゲームもカードでできるヨ！

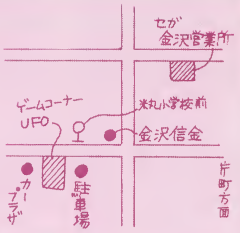
先月号でも紹介しているように、タイトー初のカードシステム導入店がここ。1階がメダルゲーム、フリッパー、大型筐体もの、2階がビデオゲームとなっている。タイムギャルや忍者ハヤテもカードでプレイできるんだぞ!! 金沢でも片町といえば一等地。そんな中でもひときわ輝いているのがこのお店だ。ファッション雑誌から飛び出したようなこのセンス、私は大好きだね。



㊟金沢市片町1—4—11
㊋金沢駅からバス片町下車
☎（0762）62—9351

UFO

まさしくコンビニエンス!!



レコードレンタル友&愛とインディアンカレー店、そしてゲーセンがミックスされたのがこのお店だ。3つの店はドアー1つで出入り自由なんだよ。

ゲームに疲れてお腹が減ったらカレーを食べて、帰る際にはVGMレコードを借りていく…なんてのもいいかもね。


うどんの自販機もあったりする。

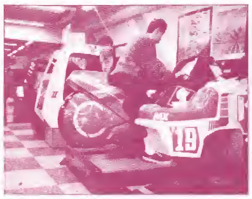
どちらかといえばサラリーマンがめだつお店でした。

㊟金沢市間明町2—249


店内は少し狭いけどアウトランもあるゾ

プレイシティキャロット金沢店

金沢のマニアが集まる所


2Fはコクピットや大型がメイン


マニアの熱気がムンムンつたわってきます。

109のすぐそば香林坊映画街の入口にあるのがPCC金沢店だ。古くから北陸地方のゲーマーのあこがれの場(!?)として知られていて、常連さん達も強者ぞろい。

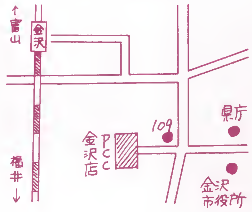
あのサラマンダがヘッドホンプレイできるのは、北陸広しといえどもこのお店だけだろうね。他にもボスコニアンやホッピングマッピーなどなつかしいゲームもあるよ。自称マニアの君なら一度は行ってみないとダメですよ。

それにしても常連さんに、突然「オレ、ゲーメスト嫌いだからね」なんて言われた時は困ったなぁ。

〝攻略法を自分で見つける楽しみが奪われるから〟ということだけど、確かにそういうこともあるかも。でも、攻略法によって、どうしても進めなかった面をクリアできたり、ハマリから脱出して、ゲームをより楽しめるようになった人が沢山いるということも事実なんだ。

理屈っぽくなったけど、今後も「ゲーメスト」よろしくネ。

㊟金沢市片町2—8—20
㊋金沢駅からバス香林坊または片町下車
☎（0762）21—9457



リクエスト スペシャル

APAPA

ひと味違う店なんだ!! 荒木商店

㊟神奈川県川崎市川崎区大島３―38―２
㊖前11時～７時☎（044）277―0922



店の入口。目立たないからって見落とさないように。



左ガ荒木妙子店長さん。手前の鉄板が見えるかな?

川崎の町の一角に…

川崎で秘かに盛り上っている店がある、という情報を読者より入手したゲーメスト取材班、ECM－APAPAと山河悠理は、早速川崎へと足を向ける。その店の名は荒木商店、一体そこには何が!?

さて川崎駅前から川崎大師行きのバスに乗り20分、桜本というバス停で降りて店を探す。あたりを見回すと、道の向い側に自転車の列が見える。ゲームセンターには自転車の列、の法則にのっとって…やはりそこが荒木商店だった。

店の前で、ひとつ深呼吸をすると、思い切って戸を開けて内に入る。すると目の前には駄菓子の列、一瞬ひるんだが、店の奥からは聞き慣れたゲームの音が聞こえてきたので、ひと安心。そう、この店は駄菓子屋さんとゲームコーナーのくっついた店なんだ。

小さいけれどもあなどれない

ゲームは合計12台。こういう雰囲気の店は、古くて汚ないゲーム機が多いけれど、この店ではそんなことは全くない。新しいも新しい、それこそ小さなゲームセンターではまだ入っていないようなものまで入っていることがある。さらにボタンのところを見ると、全ての台のボタンがとてもきれいで、こすりの跡が全く見られない。

なぜだろうと思って、このお店のお母さん店長、荒木妙子さんに聞いてみると、「うちは『こすり』は一切禁止にしています。痛んだボタンではみんなが気持ち良くゲーム出来ませんからねえ」ということでした。

ゲームは全て50円プレイ。

小、中学生のお客さんがほとんどで、みんなお菓子を食べながら、わいわいとゲームを楽しんでる。

おっと忘れちゃならないのが、この店名物「お好み焼もどき」である。写真を見ると店長さんの前に鉄板が見えるだろう。この鉄板で店長さんが焼いてくれるのだ。焼きたてのあったかいのを、みんなで食べながらゲームができるのはとってもうれしい。

実は私達にも焼いてくれたのだ。とっても美味しかったよ。日曜日などは、これで腹ごしらえをしながら一日中いる子もいるんだって。こら、ちゃんと宿題をやるんだぞ。

7年間の重みを見てくれ

さて今まで言わなかったけれど（写真を見てもうわかった人もいると思う）この店ではゲームのスコアとプレイヤーの名を記録しているのだ。

えっ？ 別に珍しくもなんともないって？ あわてないでよく聞きなさい。

写真を良く見ればわかるが、この店では昭和54年からずっとゲームのハイスコアとそのプレイヤーを記録し、それを壁に張っているのだ。7年間のゲームの記録が壁に張ってある店など他にはあるまい。

さらに、この店では「こすり」はもちろん「点かせぎ」や「永久パターン」まで全て禁止なのだ。当然JADOは通用しないのである。しかも記録を更新できるのは新しいゲームのみである。というのも、古いゲームは苦労せずに高スコアを出される可能性があり、そうなると最初のころがんばったプレイヤーの努力をないがしろにすることになるからだ。つまり新しいゲームでがんばった人の記録が尊重されるのだ。

従って、店としてのプレイヤーレベルは見かけよりも高いということになる。記録のルールは、まずニューゲームについて基準点を決め、それを越えたらその得点とプレイヤーの名を記録する。そして更新得点幅を決め、それ以上の得点が出たら、記録を更新するのだ。そしてしばらくすると、それを永久保存記録として壁に張るのだ。

腕に自信のある人は行って挑戦してくるといい。ただしただし何度もいうが「点かせぎ」や「こすり」は全面禁止だからそのつもりでね。なんたって店のすみからすみまで妙子店長さんの目が光っているんだから。



みんなで記念写真をぱちり。とっても楽しい1日でした。



居心地が良くってついゲームをやってしまう私。さて何のゲームかあてでごらん。

君の行きつけのお店や気に入っているお店、珍しいお店など、紹介してほしいお店があったら教えてネ。君の町にもゲーメストの取材班が行くぞ。



これが7年間のスコア記録だ！

◎VGMレコード発売!!
——アルファレコードから続々

今回は、2月25日にアルファレコードのGMOレーベルから発売された、SNKとセガVOL2の紹介をしよう。

SNKの巻

SNKのレコードには、怒号層圏、アテナ、TANK、怒、ASOが収録されています。

まず怒号層圏ですが、あの有名な音声合成「われを倒すために選ばれた戦士たちよ…」から始まります。

音楽はしっかりとしていて、渋みがありますねえ。SNKでも最近のゲームであり、そのため良くできています。音声合成が光っているネ。

アテナはキャラクターのためでしょうね、とてもかわいい曲で、音も良いですね。音楽が旅をしているみたいで、SNKの中でも一番好きです。

次にTANK。4曲目は怒。怒号層圏の前作。怒号層圏より怒の方が怖い曲です。

最後はASO。曲の雰囲気はとても良いと思う。シューティングゲームのVGMとは思えないね。

SNKのゲームは効果音が大きくて、VGMが良く聞こえないと思っているSNKファンは買うしかない。だって、効果音が入ってないんだもん。

お待ちかね セガVOL2！

まだかまだかと首を長くしていた人も多いと思うけど、やっと発売されましたね、セガVOL2が。

このレコードはA面すべてファンタジーゾーン。おまけに、HOT SNOWはUSAバージョン。音源ICはヤマハのYM―2151。8音のFM音源。どうりで音がいいはずだ。

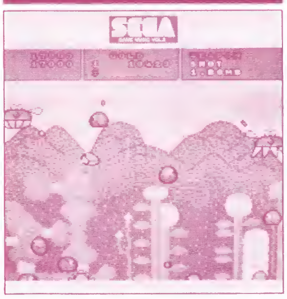
B面の1曲目はハングオン。2曲目はエンデューロレーサー。これはスペ・ハリの基板とアウトランの基板の2種類あるのだが、レコードではアウトランの方が収録されている。さすが！ ドラムの音がいいね。

最後がカルテット。私はカルテットのほのぼのとした音楽が好きである。何ともいえないね。ゲームをしながら、音楽にのってしまうことがよくあるんだ。

セガVOL2も効果音がまったくないんだ。効果音を入れると迫力は出るけど、音楽としてVGMを聞く時には、かえってじゃまになる。もっとも効果音がないと成り立たないゲームもあるけれど、セガのような良いVGMに効果音は必要ない！ と、私は思うのだ。

（GMOA・Z80B）





こちら発信局

田口あゆみ



GMOAのアイドル半沢勇一君



学生兼公務員の山本幸弘さん



会長の大瀧和典さん



from GMOアソシエイツ

GMを音楽として確立させたい

大注目/GMOレーベル

新宿、紀伊国屋2Fのレコードコーナーにふらり立ち寄った日。今をときめく中森明菜クリムゾン、安全地帯Ⅳ、シオン、ユーミンなんかのLPがディスプレイされています。オッ、あゆみの好きな佐野元春のカフェ、ボヘミアもある。

とキョロキョロしているうちに目にとびこんできたのは、思い切りシーサイドのLPジャケット。よく見るとしっかりテクノしているではないか。そう、これがセガ・ゲームミュージックVOL1なのだ。

みんな、音楽のジャンルをいくつ知ってる? クラシック、ポップス、演歌…。うーん、ちょっと甘いゾ。ホラ、いつも聞きなれて耳になじんだ音があるでしょ。アウトランの軽快なテクノサウンド。ALEXのかわいいポップなサウンド…ゲームに熱中のあまりよく覚えてない? 実はこのゲームミュージック、音楽の新しいジャンルとして注目株なんだヨ。

さらに、みんなGMOというレコードレーベル(ムムッ、話がむずかしくなってきたゾ)をご存知かな。GMOとは、アルファレコードによって生みだされた、ゲームミュージックの為のレコードレーベルなのだ。

ちょっぴり解説しちゃいますと…。まず、アルファレコードから、かの有名な細野晴臣さん監修によるビデオゲームミュージック、次いでリターン・オブ・ビデオゲームミュージックの2枚のLPがだされた。これがマニアの間では評判が高くて、それじゃあGMを音楽として独立させようじゃないかってワケで、GMOレーベルが生まれたのだ。

第一弾がファミコンM、次いでコナミGM・VOL1、ハドソンGM、コナミGM・VOL2、カプコンGM、テクモGM、そして、今ここに一流アーチストと堂々並んでディスプレイされているセガGM・VOL1に至るわけだ。LPと同時にCDも発売されているというから、その躍進ぶりたるやスゴいの一言。

GMOアソシエイツ、それはGMをオンガクさせる原動力!

一枚のハガキがキッカケで…

ファミコンGMのCDを買った人は大勢いるでしょ。だけど、このCDにアンケートハガキが付いてたのわかった? CDを手にした興奮で気が回らなかった? まして、このハガキがこれから始まるドラマのエピローグになるなんて…ネ。

〝GMOアソシエイツの運営をやってみたいですか〟。この問いに〝ハイ〟と大きく丸をつけた大学2年の大瀧さん、公務員兼学生の山本さん、セガ直営店アルバイター西村さんだって〝なってもイイナ〟という気持ちだったハズが、アルファレコード直々に、運営員に任命された、という、これは運命のめぐり合わせというべきか。さらに、この3人によって選ばれた学生の岡本さん、小林さん、高校生の半沢君、小波津君、そしてコロコロコミックでも活躍している阿部兄弟、イラストレーターの杉浦さん、この10人のGMOアソシエイツ幹部が誕生したのが去年の8月のことでした。

〝音楽〟としてGMを目指して

GMOアソシエイツ、これはつまりGMOレーベルにおけるゲームミュージックのファンクラブといったところネ。だけどアイドル歌手のファンクラブとはちょっとニュアンスがちがう。GMを一ジャンルの音楽として確立しようとするGMOレーベルのもりたて役であり、起動力でもあるのだ。

1月のセガLP発売と同時に会員募集を始め、現在113人の登録者を擁する、ひとつの音楽団体ともいえる。そしてアソシエイツ幹部10人は、いわばファン代表であり、作り手であるGMOレコードとリスナーとの接点でもあるワケです。

だから、レコードにもリスナーとしての意見をもりこむという重要な役割をになっているのダ。最新のセガLPを聞いてみると、きっとウナずけるよ。

A面はアウトランの4曲のみ、カットなし、効果音なし。音楽としてのアウトランをという、アソシエイツ幹部の考えがとり入れられたためだ。その結果、このLPはゲームから離れてみても〝音楽〟として耳に心地よく響いてくる。セガという新バンドのLPだよ、という冗談を信じちゃった人もいるとか。かのYMOばりのテクノポップ、ドライブにも似合ってしまいそう。

ゲームの付帯にすぎなかった音楽がBGMからVGMへ、そして



ゆくゆくはGMバンドも結成したいネ。



スジガネ入りだぜ岡本隆さん



会長にさそわれて小林俊一さん



YMOファンの西村浩明さん

GMOへ、うーん！ ゲームの無限の可能性が表れつつあると言ってもオーバーじゃないでしょ。

GMとの出会い "これはテクノだ！"

ところでGMOA（A＝アソシエイツ）の幹部たちが、こうして今注目される以前にGMに目覚めたのは？ もちろんゲームが好きだった所から始まるのだけど…。「ワンゲーム100円は高い。だから見てる、すると音楽が耳に残る。で、レコードにならないかと思ってる所に、ポッと出たからすぐとびついちゃった」理路セーゼンと大瀧さん。「ニューラリーXの音楽がよかった」と山本さん。「小3からゲームを始め、やりすぎてアキてしまったから音楽にめざめた」小3にして悟りの境地を開いてしまった半沢君。「インベーダー大ヒット時代、コンピューターがこんな音だすんだとカンドウ！ そして、クレイジークライマーの音楽、これはテクノだ、とまたカンドウ！」ゲーセンにカセットをもちこみ、ヒンシュクをかいつつ録音をしていたというスジ金入りの岡本さん。「小4からゲーム見てた（だって100円て高いんだモン）。神戸ポートピアでどのパビリオンも混んでて、しかたなくゲーセンに入り、ニューラリーXをやったら目覚めた」とヒゲのシブ～イ小林さん。「YMO好きだったから」と西村さん。アソシエイツ登録者にもYMOファンが大勢いるそうだ。つまり基点のテクノポップ、これが好きな人が概してGMにもひかれるようだ。「ゲーセンではワザと敵からよけたりして音楽聞いちゃう」。ファンタジーゾーンなど相当聞きこんじゃったそうな。セガLPでは、やはり"マジカルサウンドシャワー"が皆のお気に入りのようです。そうそう、LPとゲーム機じゃアウトランの曲順がちがうけど、LPが本物ですヨとの㊟を頂きました。

いよいよ本格活動開始

1月に発足したばかりのホヤホヤのアソシエイツ。「今は、とにかく軌道にのせる段階」ということで、会報の準備も着々と進行中。2週間に1度は川崎の、とある場でメンバーの会合を行う。八王子在住の半沢君など1800円の交通費にもメゲずがんばっているからエラい。けど、"ヤルゾ"と気勢をあげるものの、ついGMの話がはずみ、フェードアウトしたまま、もどってこないというパターンが多数。マ、好きなものだもの、熱が入っちゃうよね。

ともあれ、みなの役割分担も決まり、2月下旬に第1回会報発行予定。GMの楽譜やパソコンのGMプログラムなどをもりこむという、GMファン涙モノの傑作が期待できそうだョ。

アルファレコードからアソシエイツ運営いっさいを任されてる。もちろん会報も自分たちの計画。

GM、それはテクノポップ、そしてオンガクなのだ。

ゆくゆくはGMオリジナルやアレンジ譜をのせたり、GMバンド結成、さらにGMレーベルからのアーチストとのイベントなどもやってみたい、と夢はかぎりない。GMを音楽として確立させたいというGMOの志は、このアソシエイティの手で遂しとげられるかも…ョ。

ベストはやっぱりヘッドホン方式

GMはまだまだ重要視されていない、というのがメンバーの意見。ゲーセンではゲームの音を大きくすると騒音にもなりかねないという難しい面もあるし、かといって音を低くおさえてしまってはGMが泣く。どうしたらいいと思う？

「ヘッドホン方式がいいんじゃないかな。そうすれば、プレイヤーはゲームに集中できるし、GMはバッチリだし、しかもゲーセンは静かだし」

これは大いに賛成できる意見だネ。ゲームメーカーにも再考をお願いしたいところです。

「でも、シーンとした中でシャカシャカボタンの音だけするゲーセンってのも異様だなァ」

うーん、言えてる。ゲーセン革命がおきたりしてネ。

ともあれGMのグレードは今どんどん上がってきている。これから2月25日SNK・GM、セガGM・VOL2、3月25日コナミ・VOL3、と目白おしなのだ。コナミ・VOL3にも、バブルシステムをとり入れるというアソシエイツの意見がとり入れられている。CDにMSXメドレーを入れてしまったのもメンバーの力(大)なのダ。

可能性100％GMに期待！

西村さんは神田で迷子になり、今日これから大学の試験があるという山本さんはソワソワ、なかなか大変な状況の中、こうして顔をそろえてくれたアソシエイツスタッフ。ゴクロウサマ。しかしGMOAのような音楽団体は日本初、もしかしたら世界初かもしれないのだ。錚錚(そうそう)たるメンバーに囲まれ、あゆみ、急に武者ぶるいしてきちゃったりして。いけないいけない。

セガのLP、みんな聞いたかな。GMもとうとうここまで…とカンドウ間違いナシだョ。これからどんなふうにグレードアップしてゆくのか、まだまだ名曲が誕生しそうじゃない？ 可能性100％。ワクワクしてきちゃうよネ。そして同時に、アソシエイツもグングンビッグになっていきそう。平均20才、元気印のスタッフたち、やってくれそうですョ。

読者のみなさん、"GM好き"ならアソシエイツは大歓迎！ だって。いっしょにGMをグレードアップさせてみない？

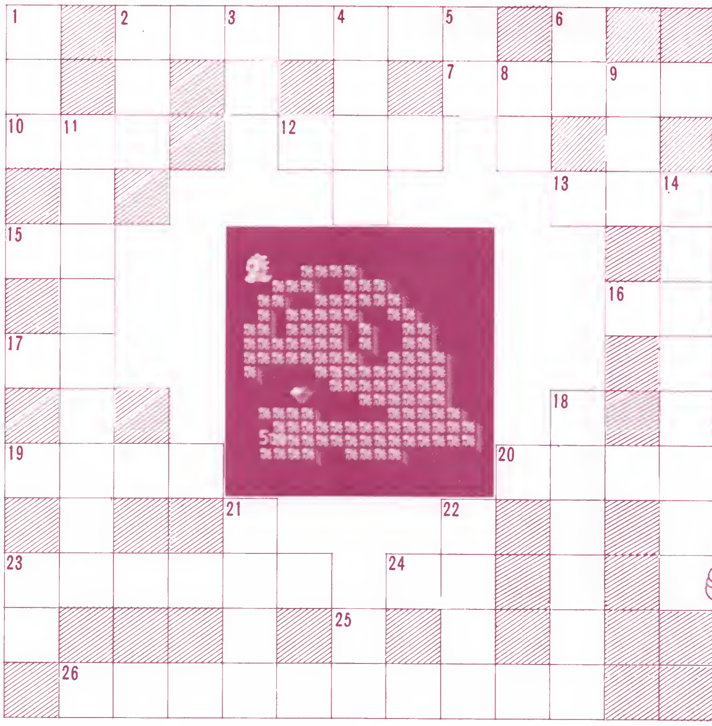
入会希望は
〒210 神奈川県川崎市幸区遠藤町
26 大瀧方
GMOアソシエイツ

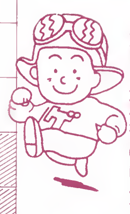
今回はあんまり苦労しないハズだけど

とりあえず すぐ解けるんじゃない—!!

苦労スワードパズル

は〜い、一ヵ月間のごぶさたでした。赤斑砂希で〜す。先月、先々月と難問が続いて、皆さん頭にきてる頃だと思いますんで、今回は思いっきり「やさしく」してみました。ゲーメスターの諸君になら、すぐに解けるんじゃないかな？解けちゃった人は、全部のカギに対する答を、編集部の「ネタが切れたから適当に考えてね」係まで送って下さい。全問正解者の中から抽選で5人の方に何かを差し上げます。3月30日まで消印有効。





タテのカギ

①奇々怪界。4面の親玉妖怪。見事な包丁投げを見せてくれる。
②「ヒマ」なんだそうです。
③バブルボブルでは、スピードアップのアイテムです。
④カード5枚で役を作るトランプゲーム。よく「〇〇〇〇フェイス」なんて言われます。
⑤バブルボブルでこれを取ると、時々画面が光ります。
⑥奇々怪界では足が生えていて、元気よく走り回っております。
⑧源平討魔伝に出てくる小鬼。こいつにぶつかると、景清は押されちゃいます。
⑨カイが使っていた、ギル呼び出し魔法。〇〇〇ギル。
⑪コードネーム「アルバトロス」が所属しているチームの名前だっ！
⑭スターフォースでの自機の通称。
⑱ダークミスト（タイトー）で、ダメージを½にするアイテム。
㉑バブルボブルのボーナスラウンド突入アイテム。〇〇〇〇うおーたー。
㉒麻雀で、役がないのに和了すると、これになって罰符をとられます。
㉓アウト〇〇。ロード〇〇ナー。
㉕マッピーのドアは、これがある方向に開きます。

ヨコのカギ

②マッピーって、もともと何でしたっけ？おまわりさんでしたよね？
⑦シャレこうべって、簡単にゆーと、これです。
⑩マックスの相棒である、飛行機野郎。
⑫「俺が生き残る為なら、相棒でも倒す！」（こえ〜よ〜）
⑬ガントレットの4戦士中で、一番足が速く、ポーションやフードを一人占めするイヤな奴。
⑮バブルボブルで、250点のタイマーフード。
⑯ドラゴンバスターの「スティングレイ」って、早い話が空飛ぶ〇〇。
⑰コンピュータープログラムの中に、隠れているミスの事を何という？
⑲日物のシューティングゲーム、UFOロボ〇〇〇〇。
⑳ジャレコのシューティングゲーム。ウォルアーグ、発進せよ！
㉓ダークミスト（タイトー）で、スモールソードより強く、バスターソードより弱い剣。
㉔奇々怪界の主人公♡〇〇ちゃ〜ん。
㉖コイツを2人でクリアすれば、真のエンディングが見れるよ〜ん。

問題製作・赤斑砂希
製作協力・役遊人

1月号（5号）当選者発表

1月号（5号）の苦労スワードパズルは、それじゃなくても難しく作ってあったのに、誤字はあるわ（ヨコのカギ㉙の後ろ半分）、脱字はあるわ（ヨコのカギ㉛）で、大笑い（というより激怒）した人も多いと思います。

しかしっ！それでも全問正解者がいるからコワい。

（東京都）及川哲郎
（富山県）中島充紀
（東京都）原田昌幸
（東京都）秋元正夫
（千葉県）坂川勝行

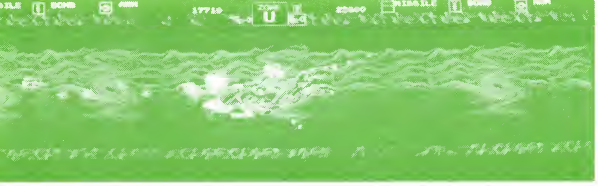
全問正解はこの5人だけ。しかも、及川君と中島君は2回連続！どこまでこの記録を伸ばせるかな？すぐ賞品送るから気長に待っててね。

（赤斑）

1月号(5号)の解答

〔タテの答え〕②チャンピオンシップ ③ギャラクシーウォーズ ④クロス ⑤バンブーダンス ⑥ドス ⑦ロング ⑨ツインビー ⑮ドンキーコングスリー ⑱ピンチ or エンド or 何でもよい(ヒント設定ミス) ⑲タイムストップ ㉑ゲームオーバー ㉒バガン ㉔アイザック ㉗スー（パックランド） ㉙ブキ ㉚ドラ

〔ヨコの答え〕①イチダギャクテン ⑤バトルバード ⑦ロン ⑧スクランブルエッグ ⑩スピーク ⑪グー ⑫シンカロン ⑬ダッキング ⑭ランナー ⑮ドン ⑯ウーズ ⑰ランスウ or テンスウ(本当は前者を答えてほしかった) ⑳プリーズインサートコイン ㉓ガイア ㉕サンダーストーム ㉖イギリス ㉘スクラップ ㉙ブラッド(「血の事を英語で何といいますか？」と続くはずだった) ㉛クラッシュローラー（ヒント中のカンはランの間違い） ㉜ビリー（ガンスモーク）



50ページから見てね！

弾、尾からホーミングミサイルを発射します。背ビレには30発、前ビレにはそれぞれ10発の弾を命中させれば破壊できます。

弱点は特に無く、本体に弾を70発当てれば破壊ＯＫだ。こいつといっしょに上下に弾を撃ちながら移動し、画面上か下に追いつめられそうになったら、敵の攻撃のスキを見て反対側に逃げちゃおう。

ストロングシェル
STRONG SHELL

ゾーンＶで出現。カメがモデルで、最終面の戦艦の中では比較的弱い奴。

上下に移動しながら自機に近ずいてきて、頭部からホーミングミサイル、甲羅の３ヵ所から赤い弾を交互に４発づつ発射！　前足についているパイプは５発、前足は20発、甲羅の砲頭は前から50発、100発、75発で破壊でき弱点の頭は出ているときに60発当てれば本体が爆発するぞ。



攻略法は出現したらひたすら甲羅にむけて連射して、強力な攻撃が始まる前に砲頭を破壊してしまうことが一番！先手必勝!!

グリーンコロナタス
GREEN CORONATUS

ゾーンＷで出現。タツノオトシゴがモデルで、見かけの割に強い奴。

上下に往復し、自機に近づく動き方をし、口からホーミングミサイル、節のすきまから赤い弾、へそからはレーザーを発射する変な奴。尾は弾60発で破壊できる。

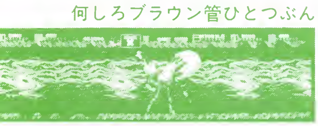


弱点は、頭のカブトに100発命中させて破壊してから現れるカラータイマーで、10発でＯＫ。

赤い丸い弾の間をかいくぐりながら、頭部を狙ってひたすら撃つしかない。カブトがとれればもうこっちのもの。

オクトパス
OCTOPUS

ゾーンＸで出現。タコがモデルだけど、最初見た時はその大きさに圧倒されちゃう。何しろブラウン管ひとつぶんもあるんですからねえ…



上下に移動しながら自機に近づいてくる。頭部の機銃からホーミングミサイル４連射、耳から火の玉を４連射、前足２本からレーザー発射。

弱点は足７本（？）で、各30発でもぎ取れます。全部もぎ取ると、ナスのようなみっともない格好になって爆発しながら沈んでゆくぞ。破壊したときには笑えるけど、そこまでもっていくのは大変。頭にあててもムダなので、念のため。

カトルフィッシュ
CUTTLE FISH

ゾーンＹで出現。イカがモデルで、先月号（３月号）のゲーメストの表紙がこれ。こいつと合うためには恐怖のＹゾーンを抜けなくてはならない。

上下に移動し、自機に近づく動き方をします。両方の目と口からレーザー、10本の足から火の弾を発射！

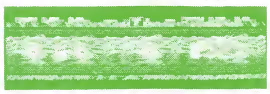


弱点は足10本で、それぞれ弾を30発ずつ命中させてもぎ取ればＯＫ。火の弾を鬼のように繰り出してくるので、早めに足が８本密集している所めがけて打ち込んで、足を減らしてゆこう。

グレートシング
GREAT THING

ゾーンＺで出現。クジラがモデルで、グレートの名に相応しい強敵。

上下に往復し、自機に近づく動き方をします。頭部からドリル弾、背中３ヵ所の機銃からホーミングミサイル、目の２つの機銃からレーザー、口から小型イルカ弾（攻撃は小ピラニアと同じ）を発射するという、ありとあらゆる攻撃をしてくるぞ。



ホーミングミサイルは、自機の武器のランクによって発射頻度が高くなる。ドリル弾は弾８発で破壊できるけど、発射直前に破壊すると、前方６方向に火の弾となって飛び散るぞ。前ヒレは、弾を100発当てれば破壊、弱点は特に無く、本体に255発当てなくてはならん。（堅い…）ドリル弾は１個３万点。

敵戦艦を倒せば…

見事敵戦艦を倒せば、轟音と共に撃沈し、10万点のボーナス、ありがとう。その後、ゾーンの分岐点にさしかかるので、自機を上か下かに位置させておこう。自機がどちらの道に入ったかによって、画面が上か下かにスクロールして、前のゾーンはクリアとなる。

なお、自機は一番後ろに位置させておけば、スクロール中、背景に当たることはない。

２Ｐで２人とも異なる道を選んだ場合、１Ｐ側が優先されます。

この魅力には抵抗できなーい

ダライアスは大迫力で迫ってくる、久々の超大作！　数々のアイデアを取り入れた傑作！　なのです。

ゲーム内容はシンプルで、とっつきやすく、しかも先月号でも紹介した通り、キャラクターすべてに精密なイメージイラストがあり、それだけを見ていても圧倒されます。

とにかく、この号が出る頃にはもう出始めているころだと思うので、ゲーセンで見かけたらすかさずプレイして、スッカラカンになって帰るのが正しいプレイヤーのあり方といえるでしょう!?

（鈴木　炎）



ダライアス VGMテーププレゼント!!
ドドッと30本

ずば抜けた音楽と効果音でプレイヤーを圧倒するダライアスのVGMがタイトーの御厚意によりテープとなってプレゼントされるぞ。

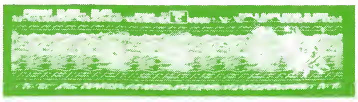
内容は、各面のBGMはじめ、敵巨大戦艦のBGM、面クリアの音楽、さらに効果音なども入っている充実ぶりだ。くわしいことはまだ未定だけど、ダライアスの音楽が十分楽しめる事は確かだ。

応募の方法についてだが、官製ハガキに自分の氏名、住所、電話番号を書いて、下の応募券を切って貼って送ってくれ。「切るのはいやだよ～ん」という人は、ゲーメストをもう１冊買ってくれてもOKだ。（うーん商売人だなあ）

■締切りは3月31日。当選者発表は、6月号です。

応
VGM
ダライアス

をヒラヒラさせた不格好な戦艦。
上下に移動しながら自機に近寄る動き方で、口からレーザー砲を３連射、その触手からホーミングミサイルを発射する。弱点はこれも口の中で、開いたときに弾を30発命中させればＯＫ。
手ごわいのはホーミングミサイルで、発射後しばらくしてから自機めがけて飛んでくるぞ。ミサイルを撃ちながら上下に動いてかわすこと。
安全にクリアするには画面後方で撃ちまくること。



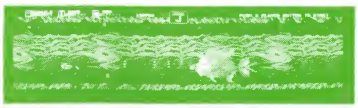
デュアルシェアーズ
DUAL SHEARS

ゾーンＤ・Ｅ・Ｆで出現。アメリカザリガニがモデルで、ごっついハサミをもつ、おいしそうな戦艦。
上下に移動しながら自機に近ずく動き方で、目からレーザー、両手のハサミから交互に赤い弾を３方向に発射します。ハサミに、それぞれ40発弾を当てて破壊してから、その後弱点のカラータイマーに20発の弾を当てればＯＫ。
なお、普通、巨大戦艦との戦闘中に死んだ場合、それまでに与えたダメージは記憶されていますが、こいつのハサミのようなパーツは復活するので注意のこと。



ファッティグラトン
FATTY GLUTTON

ゾーンＧ・Ｈ・Ｉ・Ｊで出現ヵピラニアがモデルで、キングフォスルに負けず劣らずの凶悪な顔つき。
ジグザグに移動し、口から小ピラニアを発射します。小ピラニアは自機の弾に当たるか、自機にある程度近づくかすると爆発し、４方向に赤い弾が飛び散ります。３つのヒレはそれぞれ弾10発で破壊でき、弱点は口の中で、40発の弾で破壊ＯＫ。
レーザーを装備している時にこいつで死ぬと、最弱レベルのレーザーでは貫通する関係上、弾切れを起こしやすく、かなり手こずるぞ。ミサイル３連装の方がいいかも。



キーンベイオネット
KEEN BAYONET



ゾーンＫ・Ｌ・Ｍ・Ｎ・Ｏで出現。カジキがモデルのスマートな戦艦。
８の字に移動し、背ビレからレーザー弾を、口の先から火の弾、胸ビレからハリ状の弾を発射します。背ビレ、胸ビレはそれぞれ弾を50発当てると破壊でき、弱点の口にも50発弾を命中させれば本体も破壊ＯＫ。
縦に長い背ビレは、レーザーを沢山発射してきてかなり強いので重点的に狙おう。両方のヒレさえ気を付ければ、大したことのない敵。
ここまで来た君なら大丈夫。

アイアンハンマー
IRON HAMMER

ゾーンＰ・Ｑ・Ｒ・Ｓ・Ｔ・Ｕで出現。ハンマーヘッドシャークがモデルで、斜め上から見た形をしている変な奴。波形に移動し、頭部からハリ状の弾・機銃からレーザー

対空中物(ミサイル)のパワーアップ

MISSILE

レベル	連射	速度	連装
0	3連射	420 Dot/秒	単発
1	3連射	440 Dot/秒	単発
2	3連射	460 Dot/秒	平行2発
3	3連射	480 Dot/秒	平行2発
4	4連射	500 Dot/秒	平行2発
5	4連射	520 Dot/秒	平行3発
6	4連射	540 Dot/秒	平行3発
7	4連射	560 Dot/秒	平行3発

前方に小型ミサイルを発射します。レベルメーターが上がると、最高三連装になり、スピードも速くなるゾ。

BOMB

連射	速度	長さ
4連射	440 Dot/秒	2バイト
4連射	440 Dot/秒	3バイト
4連射	460 Dot/秒	3バイト
4連射	460 Dot/秒	4バイト
5連射	480 Dot/秒	4バイト
5連射	480 Dot/秒	5バイト
5連射	500 Dot/秒	5バイト
5連射	500 Dot/秒	6バイト

ミサイルをランクアップさせるとレーザーになり、敵を貫通する性能がつきます。が、レーザーの割には移動スピードが遅く、弾切れを起こしやすいので要注意。

ARM

連射	速度	幅
3連射	440 Dot/秒	小
3連射	460 Dot/秒	小
3連射	460 Dot/秒	中
3連射	480 Dot/秒	中
3連射	480 Dot/秒	大
3連射	500 Dot/秒	大
3連射	500 Dot/秒	特大
3連射	520 Dot/秒	特大

上下に幅のあるワイドビームを撃つことができます。ウェーブは敵を貫通し、さらに背景に当たっても貫通します。しかしここまでパワーアップさせるのも苦労しますぞ。

対地上物(ボム)のパワーアップ

LASER

斜め右下方に発射できる武器。対地上物といっても空中の敵にも当たり判定があるので活用しよう。レベルメーターをアップさせれば連射しやすくなります。

TWIN

前方斜め上下２方向にボムが撃てるようになるので、今まで強敵だった天井？にいる砲台を破壊しやすくなります。とにかく、このツインは便利なので早めに取るようにしよう。

SUPER

斜め四方向にボムを撃てるという、見ていてとても妙な感じのするランク。しかしその攻撃力は強大で、何といっても唯一、後方への攻撃が可能になる、おいしい武器。

防御(アーム)のパワーアップ

WAVE

自機のまわりに緑色のオーラ？がついて、敵及び敵の弾に３回まで当たっても大丈夫になります。バリアの効力が残っているうちにパワーユニットを取ると、バリアの残り耐久力がプラス１されます。

MULTI

オーラの色が銀に変わり、渋くなりますが、基本的にはＡＲＭと変わりありません。しかし、残り耐久力にプラスされるのが２に増えます。

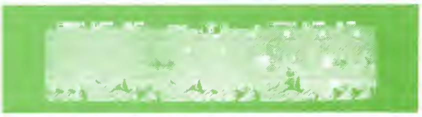
HYPER

ＳＵＰＥＲの能力に加え、背景からも自機を守ります。背景と接触すると自機ははじかれてしまいますが、死なないので安全です。(もちろんこのときバリアは減りますが)



特に、斜め上方に向けてレーザービームを発射する「ウカサ」や「トモマヤ」には十分気を付けるべし。このレーザーに当たると、バリアを付けていても死んでしまう。(バリアのみに当たる程度なら耐久力がある限り大丈夫。)

それから、ときどき画面上に光るイナズマは単なる飾りですので、当たっても灰になりませんよ。



写真⑤



写真⑥

バンアレンベルトゾーン

背景に無数の星々が輝やく宇宙面で、「エイリアン」を思い出させるようなBGM、不気味な背景が雰囲気をもり上げます。

写真⑦の画面右側に小惑星が写っているが、自機はこれにも当たり判定があるので注意しよう。手前の土星みたいな星は当たっても平気。

バンアレンベルトゾーン特有の敵キャラとしては、隕石である「カナタ」と「ワガター キ」。高速で飛来するので、移動先を先読みしてよけよう。「カナタ」は撃つと、「ワガター キ」2つに分裂するので当たらないように。



写真⑦



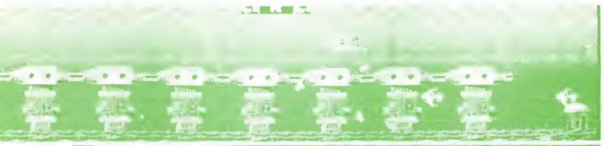
写真⑧

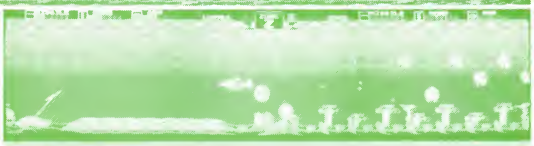
海底基地ゾーン

水面から差し込む光が美しい水中面。途中、いきなり下から顔を出すミサイルに気を付けながら行ってほしいよ～。

ダライアスでは、敵の出す弾はそれほど正確に自機をねらって来るわけではないのでむやみに動き回らず、弾の動きや発射されるリズムをつかんでよければ、結構簡単に難所をクリアできるはず。

他のゾーンでも、例えば無敵のミサイルを打ち上げてくる「メズヒ」も、その狙いは正確ではないので、ミサイルの動きをよく見てよけよう。





写真⑨　写真⑩

警告！敵巨大戦艦急速接近中!!

巨大戦艦が色づき始め～

48画面分（ここでいう1画面とは、ブラウン管ひとつ分の大きさ）のゾーンをクリアすると、いよいよ敵魚型巨大戦艦との対決。

警告音と共に画面が暗くなり、戦艦の名称が警告文といっしょに表示されます。再び画面が明るくなったときは、舞台は次元気流ゾーンへと移り、浮遊機雷の出現のあと、巨大戦艦が現れる。(この次元気流ゾーンへの移り変わりに、フェイドアウト—フェイドインの方法を使うことによってスムーズで異和感のない感じになっている)。



浮遊機雷は、最初画面上に1個出現し、プレイヤーの弾が命中するか、一定時間（1～2秒）たつかすると2個に分裂します。分裂したものを撃ってもさらに分裂し、画面上に最大12個まで存在するが、分裂する限度は30個までであり、それをすべて破壊すれば分裂はしません。この浮遊機雷に触れれば、もちろんミスとなるので注意。

さて、出現した巨大戦艦は最初、灰色っぽい色をしているが、次第に色がつきはじめ（この色は同じ巨大戦艦でもゾーンにより異なる)、正常な色になると攻撃を開始。それまでの間は、自機との当たり判定は無く、自分のミサイルやボムも当たりません。母艦を倒した時は逆に、体のあちこちに爆発を起こし、色を衰退させながら画面下部へと沈んでゆきます。

母艦を倒さずにねばっていると、やがて戦艦護衛機の「ヤズカ・タカーミィ」が出現します。

最初は自機のまわりをぐるぐる回っているが、時間がたつと共に自機を狙う8の字の動きへと変化してゆき、編隊の数も最大9機まで増えてゆく。もちろん撃てば破壊できるが(100点)、出現してから3分間たっても自機がやられない場合「ヤズカ」を撃つと、高速の赤い丸い弾が自機めがけて飛んでくるので、かせぎをしようなどと考えないで、さっさとクリアしちゃおう。

ご注意！　これが問題だ

巨大戦艦の説明に入るまえに、ひとつ注意することがあるぞ。

それは、プレイヤーの装備（対空中物）がパワーアップすると、それといっしょに巨大戦艦もランクアップしてしまうこと。

例えば、レーザーは巨大戦艦に当たっても消えることなしに貫通するので、ミサイルにくらべ4倍以上のダメージを一発につき与えることができてしまうのだ。これだと、あっという間に敵を倒せてしまうので、巨大戦艦のほうも多少耐久力がアップするようになっているんですネ。

従って、これから各巨大戦艦の説明に示される弾数については、ある程度の目安だと思ってほしい。

と、ここまではあまり問題ではないんだけど、次が問題。つまり、巨大戦艦を対空中物で攻撃する場合には構わないのだが、ボムで攻撃する場合問題が生じます。レーザーやウェーブになったことにより耐久力（堅さ）の上がった巨大戦艦にボムで攻撃した場合、ボムによるダメージは変化しないのです。

わかりやすく言うと、装備がミサイルのとき、ボムで10発で破壊できたものが装備をレーザーにすると、レーザーでは10発で破壊できてもボムでは倍以上の弾数が必要になってくるのです。このため、装備がレーザーかウェーブの時、巨大戦艦をボムで攻撃しても、なかなか倒せずに時間がたってしまい、「ヤズカ」にやられることがあるので、十分注意すること。

これを防ぐため、ある程度進むまでミサイル3連装で行くというやり方もあります。

それでは巨大戦艦について説明してゆこう。

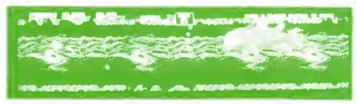
キングフォスル
KING FOSSIL

ゾーンAで出現。シーラカンスがモデルで、見るからに凶悪な目つきをしているが、何のパワーアップもしてなくても簡単に倒せます。

8の字に移動し、口の中から5方向に広がる赤い丸い弾を発射します。

弱点は口の中で、口が開いている時に弾を30発命中させれば破壊できる。

こいつは他にこれといった攻撃はしてこないので、出現したら頭上に行き、口の中めがけてボムを落としてやろう。上下2ヵ所のヒレを壊してかせぐのもいいだろう（20発で破壊)。



エレクトリックファン
ELECTRIC FAN

ゾーンB・Cで出現。イソギンチャクがモデルで、触手

アップ

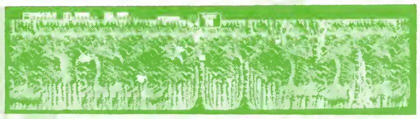
撃ち、早目に撃退してしまうというもの。この他にも色々あるけど、前置きはこの位にして、ゲーム画面を見てみよう。(キャラクターやその名前については先月号のゲーメストを見てねっ!)

宇宙洞窟ゾーン

上下を岩などの障害物に囲まれた洞窟で(あたりまえか…)、このゾーンではボムの使い方がポイントになっています。また天井にぶら下がっていて、自機が近づくと落下して爆発する「マヤリーク」の爆風には十分注意しよう。

写真②で、前方から接近してくる敵「ミラーゼ」は破壊すると、前方4方向に破片を飛び散らせるので、近距離で破壊すると大変危険。それから、これは全ゾーンについていえることだが、地形を覚え、敵の弾をよける感覚さえつかめば楽勝。

写真①



写真②





都市地帯ゾーン

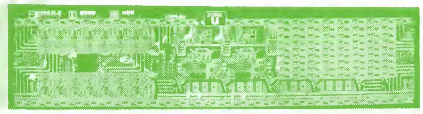
狭い入りくんだ地形が特徴のこのゾーンは、大別して5つに分類できる地形の中で最も難しいものだ。

事実、敵の攻撃をぬきにしても、スクロールする地形にぶつからないようによけるだけでもかなり大変。

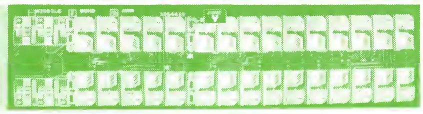
余談だけど、以前のバージョンではスクロール速度が現在の4/3倍と速く、もっと難しかったんだ。

ここで出現する特徴のある敵といえば、「ラハーオ」と呼ばれる電磁バリアを発生させる敵だ。ボムなどを使い、早目にどちらか一方を破壊してしまおう。

写真③



写真④



山岳地帯ゾーン

山脈と気流のうずまく雲が印象的なこのゾーンは、基本的には宇宙洞窟ゾーンと変わらないけど、上方の障害物がなくなった分、敵の攻撃がはげしくなっています。

DARIUSをプレーする前に







大迫力!! これが体感シューティングゲームだ

まず、なんといっても最初に挙げられるのが、ブラウン管を3つ使用した継ぎ目のないゲーム画面。ふつうに横に並べただけでは、どうしても継ぎ目が出来てしまうけど、ダライアスでは、両側の2つのブラウン管を下に置き、それを反射させて、中央のブラウン管と合成させることにより継ぎ目をなくしているんだ。この横に長い画面により、横スクロールの醍醐味が味わえるんだネ。

そして、その画面の迫力を生かすステレオサウンド。筐体についているスピーカーの他に、ボリュウムコントロール付きのヘッドホンジャックがついているので、ヘッドホンを使用すれば、大迫力のゲームが楽しめるというワケ。VGMマニアなら、テープレコーダーを用意したくなることまちがいなし。

さらにすばらしいのは、サウンドの臨場感をもり上げるボディソニックがついていること。座席に4つのスピーカーを内蔵し、敵戦艦との戦闘時など、背中にビリビリひびく低音を楽しめる、体感ゲームになっています。

なお、筐体はモニターが15インチ×3と19インチ×3の2種類あるが、どちらも迫力満点。

操作はシンプル

ゲーム内容について説明しよう。

ゲームとしては、先に書いた通り空中・地上攻撃の可能な横スクロールシューティングゲームです。

自機シルバーホークは、ゲーム画面の前の方の一部を除く全画面を移動でき、左側のボタンで空中攻撃(最初はミサイル)、右側のボタンで対地用ボム(最初は前方斜め下方向のみ)を発射します。

ミサイルはもちろん連射できる。ただし、画面中に存在できる弾数が制限されているので(最初は3連射――パワーアップにより異なる)弾を一気に撃ってしまうと、その弾が画面上から消えるまで次の弾は撃てないので、注意。

また、どうせ連射が必要なんだろう――などと思う人もいると思うけど早まってはいけない。実はダライアスにはDIPスイッチを切り換えると、ボタンを押しっぱなしでも連射できる「ターボ」モードもあるんだ。このモードになっている台でゲームをすれば、かなり楽になる。こすりはいけないよ。

さて、操作はこの位にして、次は画面表示部の説明だ。

中央にある大きなアルファベットの文字が、現在のゾーン名をあらわしているんだ。ゾーンは全部でA~Zの26種類あって、もちろん全部違ったゾーンになっている。そして、その左に1プレイヤー側のプロコの残機数と得点、及び現在のパワーアップ表示があり、右側にも2プレイヤー側のティアットの表示があります。

パワーアップせよ

ゲーム中に登場する敵は、普通銀色などの色をしているが、赤・緑・青の色に変わっているものがときおり出現する。それらを破壊すると、その色のパワーユニットが出現し、取ると色に応じたパワーアップが行なわれる。

パワーユニットは、もちろんその場で止まったままになるのではなく、ステージにより違った動きをします。浮遊中のパワーユニットは自分の弾は素通りするけど、通常消すことのできない敵の弾は通さない。つまり、パワーユニットに当たった敵の弾は、全て消えてくれるんだ。これを知っていれば、イザという時利用できるかも。

さて、パワーユニットは、取ると色に応じたパワーアップがなされ、レベルメーター(全部で8メモリ)がひとつ上る。8メモリを越えるとランクアップして、機能が向上(3段階まで)しますが、ランクアップした時でなくても、メモリがひとつあがるたびに連射機能などがすこしづつアップします。

具体的な効果については、

DARIUSズーム PART 2

映画の宣伝風にいえば、間違いなしの「超大作」だ！
驚異の3画面！超ワイド！美しいグラフィクスと迫力あるステレオサウンド！
これぞ日本初、五感に訴える、真の体感シューティングゲームだ。公開迫まる!!
——という風になるかな。
騒々しい宣伝はこの位にして、即いこう！

注目を浴びていよいよ登場！

さあ、いよいよタイトーのダライアスの紹介だっ。このゲーム、昨年のAMショーに出展されて注目を浴びたゲームだし、先月号（3月号）のゲーメストでもキャラクター紹介をしたので、知らない人はもういないでしょう。

とはいえ、まだ聞いたことない、というフトドキな人がいると困るので、説明しておこう。

まず、ゲーム自体は横スクロールのシューティングゲームで、もちろん自機は8方向に操作できます。また、自機は前方と地上へ2つのボタンにより攻撃できます。と、ここまでは今まであったゲームと大して変わらない所だけどそれだけで終わらないのがダライアスのすごいところ。

じゃ、どこがすごいのかというと…。

多彩！全26ゾーン

まず基本テクを



図①

各ゾーンについて見ていこう。

図を見てもらえば判るハズだけど、ゲームは全部で28個26種類のゾーンで構成されてます。各ゾーンの終わりにある分れ道を、上下どちらかを選ぶことにより分岐して、全部で7つのゾーンをクリアすればエンディングとなるわけ。それぞれのゾーンの分れ道の前には敵魚型巨大戦艦が出現し、プレイヤーの行手を阻みます。

各ゾーンは26種類全部が地形パターン、敵の攻撃が異なるわけだが、地形パターンは大別して5種類に分けられ、内訳は宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、バンアレンベルト、海底基地となっている。それぞれ起伏に富んだ変化のあるコースで、美しいグラフィックスを楽しめます。

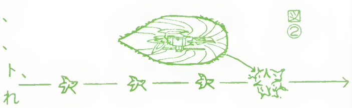
マップの広さは48画面分あるが、実は16画面分の地形を3回ループさせているだけなので、地形を覚えるのは、それほど大変なことでもない。

1人用でプレイしている時は、殺られると、いまループさせている地形の最初からスタートする。つまり1つのゾーンが3つに分けられていると考えればいいわけ。

それでは、具体的な説明に入る前に、基本的なテクを少し紹介しよう。

図①を見て下さい。これは山の向こう側にある砲台を破壊するために必要な基本技です。ボムが放物線を描いて落下するのを利用して、物陰から砲台の弾に当たることなしに撃つもので、この技は同様に天井にいる敵に対しても有効で、応用のきく技として使えるぞ。

次は図②。時おり後方から一直線に出現する敵に対して有効な技で、移動する軸線上に、なるべく接近してボムを



図②

表を見てネ。

プレイヤーが死ぬと全体のパワーアップがなくなるのではなく、死んだ時のランクはそのままで、レベルメーターのゲージが0になった状態で再スタートできます。（もちろん残機があればの話…）

これでパワーアップの話を終わりにするが、実は他に隠れアイテムがいくつか存在したりするんだな。

ひとつは銀色のパワーユニット。これは得点アップで、50点〜51、200点のいずれかの得点がランダムに加算されます。2つ目が金色のパワーユニットで、取ると画面中の敵がすべて爆発しちゃう。

そして3つ目がとってもおいしいエクステンドのアイテム。これらは各ゾーンのある位置を4発撃つと出撃するので、出現したら必ず取りましょう。

2P同時もOK

このゲームでも、もちろん2人同時プレイが出来るがその他にも途中参加（乱入）もできます。

1人でプレイしている時、プレイヤーが殺られると、スクロールがストップして、画面の最初からスタートとなる。

2人プレイ時はどちらかが殺られてもスクロールは止まらずに、殺られた側のプレイヤーが画面の左端に再登場となるので、ハマらずにすむんですネ。

ところで、ダライアスでもプレイヤー同志の当たり判定があるわけですが、サラマンダのように一方がもう片方を押して動かせるのではなく、双方とも動かなくなってしまいます。だから、あまり近付いてゲームをしていると、イザという時よけられないので注意。また、2人プレイ時も出現するパワーユニットの数は1人プレイ時と同じなので、取り合いにならないように。

あ、そうそう、最終ラウンドだけは乱入できないので、ご注意。

最高のできだぜ VGMと効果音



ゲーム内容もさることながら、サウンドだって、ダライアスは最高のデキ！

前バージョンでは1曲しかなかった通常のBGMも、宇宙洞窟、都市地帯、山岳地帯、バンアレンベルト、海底基地の各ゾーンによって5種類もあり、それぞれゲームにぴったり合った雰囲気です。また、敵戦艦もそれぞれにBGMを持っているんですネ。（ただし、最終面のボスだけは5種類とも同じ音楽。）

そして最終面クリアの音楽。（ダライアスは音楽は同じですが、ゾーンによって、あるいは1Pか2Pかによって、エンディングシーンが変わるのだ。）

これらすべてがステレオで、しかもヘッドホンでも聞けてしまうのだから、VGMマニアならずともヨダレもの。



ダライアス スタッフ23人からのメッセージ

（ハード）

★三画面つながったワイドスクリーンタイプのゲーム……企画としては斬新ではあるが、ハード屋としては非常に苦しい思いをした。しかし、無事製品が完成した現在、このボードを世に送り出すために血の汗流し涙をふいた日々を思うと、ぜひとも皆々様に清き百円を入れていただきたく思う今日此頃です。注・なお、今回のボードでは炎のコマは使えません。（SOS）

（サウンド）

★宇宙空間でのBGMではサンプリング・サウンドがメロディーを奏でます。音の厚みが違うでしょ。（OGR）★拙者、今度モトクロスのチームを作ろうと計画しとります。We're the No.1（Y・T）★音声のソフトは技です。（サウンドソフトのナッキーN・Y）★苦労しちったい！（サウンド・ハードえーきち）★こいつの音、大音量で聞いてやって下さい。（ま）

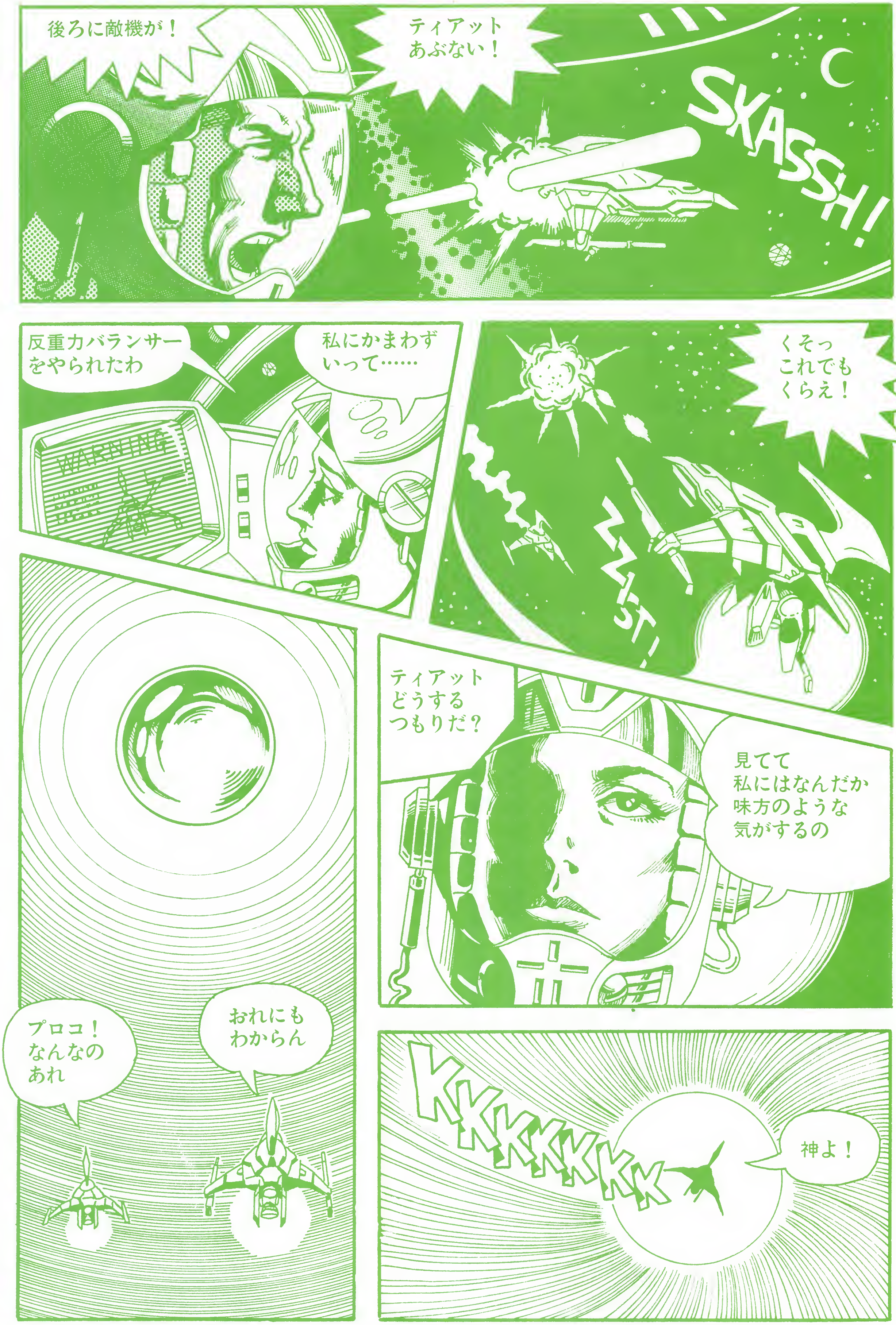
ダライアス スタッフ23人 からのメッセージ

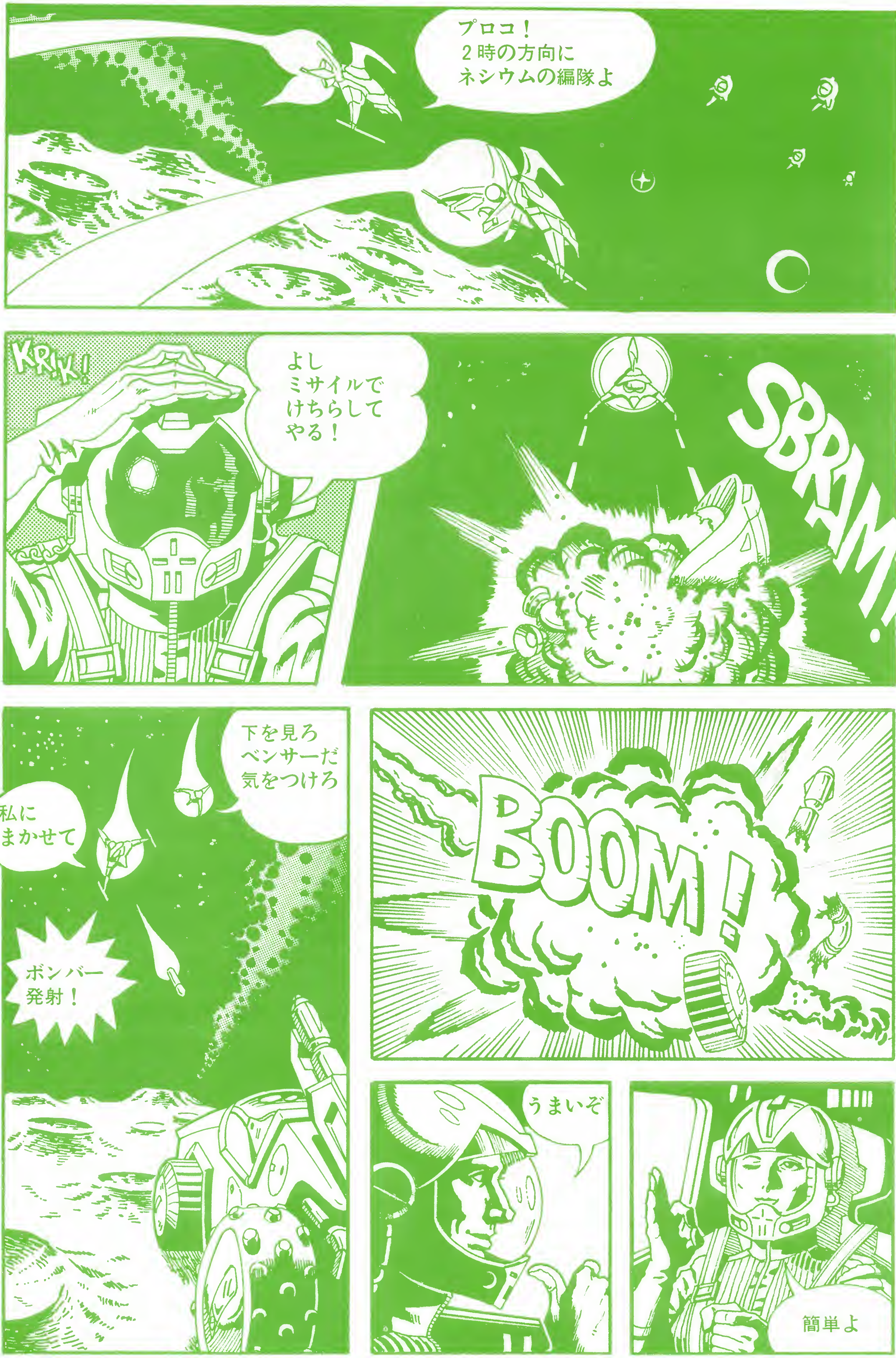
（メカ）

★私は機械設計を担当したものですが、設計心得の3要素を述べたいと思います。その3要素とは、〝安い（低価格）うまい（メンテ・耐久性が良い）早い（短期間で開発できる）〟です。これが実行できれば一人前なんですが、私はまだ未熟者で実行できてません。早くこれができる様になり、良い機械をたくさん出したいと思っています。（E・K）

（デザイン）

★AMショーでは側面形状が立体的なものを試みたのですが、量産には至らず残念。次の筐体には期待して下さい。（筐体デザインT・S）★DARIUSのタイトルロゴを作って以来、メタル文字の注文が増えて大変。エアーブラシを振り回して、絵具の霧の中で格闘中。（印刷物デザインH・N）★始めてだったので、緊張しました。つかれた！（カラーコーディネーターN・H）





ダライアス スタッフ23人 からのメッセージ

（ソフト）

★短期間の割に良くできたと思う。敵の種類は多かった。（D18）★くじらが強いのは私のせいです。すいません。（Z17）★敵と呼ばれる精鋭なる息子達よ、精一杯プレイヤー撃墜に励んで欲しい。（E6）★KYTDHOFKIIOJAOONNY—DARIUS—OOOEIMRUINBYNTNGEO（N2）★デモプレイのプロコよ、死ぬなよ！死んだのを見た者には不幸が…。（GWK）

（キャラクター）

★大物キャラは全部で26体あったのに、実際にゲームに使われてる数は11体です。（脇）★ダライアスとは妥協するという意味です。（北）★玉つきしましょう。（石）★大物キャラが出た。うれしい！（五）★プレイヤー機とデモ関係をてがけました。この、世にもいい加減なマンガも私が書きました。スイマセン。（鍋）★わたし、まさみちゃんよ♡LOVE CALLまってるわねっ。（菊）

ダライアス スタッフ23人 からのメッセージ

（企画）

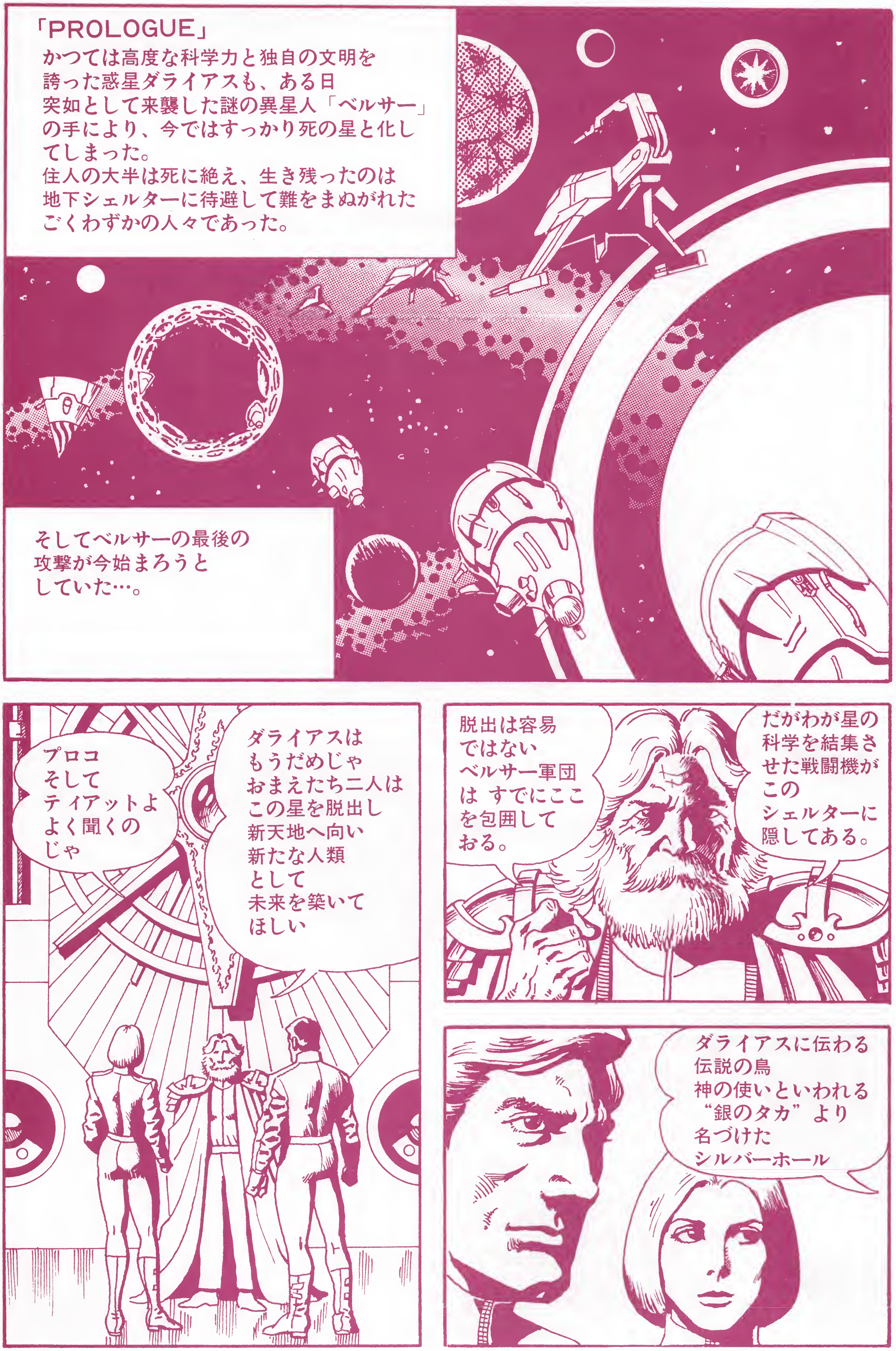
★「ダライアス」のスタッフは、のべにして40名以上という一大プロジェクトです。このゲームにかかわった人たちは、現在別のプロジェクトで頭が処理オーバーの人、かぜにかかってダウンした人などがいて、全員のコメントを読者の皆さんにお届けすることが出きません。そこで今回は各セクションで生き残った人たちから、読者の皆さんへのメッセージです。「ダライアス」楽しんで下さい。

（タイトー中央研究所）

★このプロジェクトのリーダーとして感じた事はただひとつ。みんなが一生懸命に頑張ってくれた成果が〝ダライアス〟である。（梅）★アルカノイドもダライアスも、私の企画したゲームの主人公は、みんな母星を捨ててしまうやつらばかりなのでした。（AKR）★「ほんにまこて、わざいか、しんどかったど」…ポロリともらして、仕事を終えるのだった。（K・M）



「ダライアス」ここから始まる。



DARIUS

ダライアス・ストーリー

原作…AKR
作画…JUN

PART 1

ゲーメストアイランドなんだゾ!と

構成　御旅屋喜久

♬春一番が～、そうじしたてのサッシの窓に～♪　と、
鼻唄まじり、うかれ気分のハ～ルですヨ。
はやばやと桜散った、今も受験生の君。
春は病んだ君の心をいやしてくれる。
元気をだそう。
それはそうと次号でゲーメストも
発刊一周年!!
3月29日にはイベントもあることだし、
張り切っていってみようか!!
では7回めラッキー7のスタート!!

ワタシがイタラヌばっかりに

新企画募集!!

となりました

他人のフンドシ(パッチイなぁー)ですもうをとるって?
ご名答。君のアイデアだけが頼りです。

何回もゲーメストアイランドをやってると、どうしてもマンネリ化しちゃうんだよね。(スイマセンネ、ワタシがイタラヌモノデ…)
そこで提案!! 読者の皆さんも「こんなコーナーがあったらなぁー」なんて思ったら、ぜひともお便り下さい!! 企画採用者にはもちろんTELカードがあたるヨ。
では、ちなみに私から提案する新コーナー。

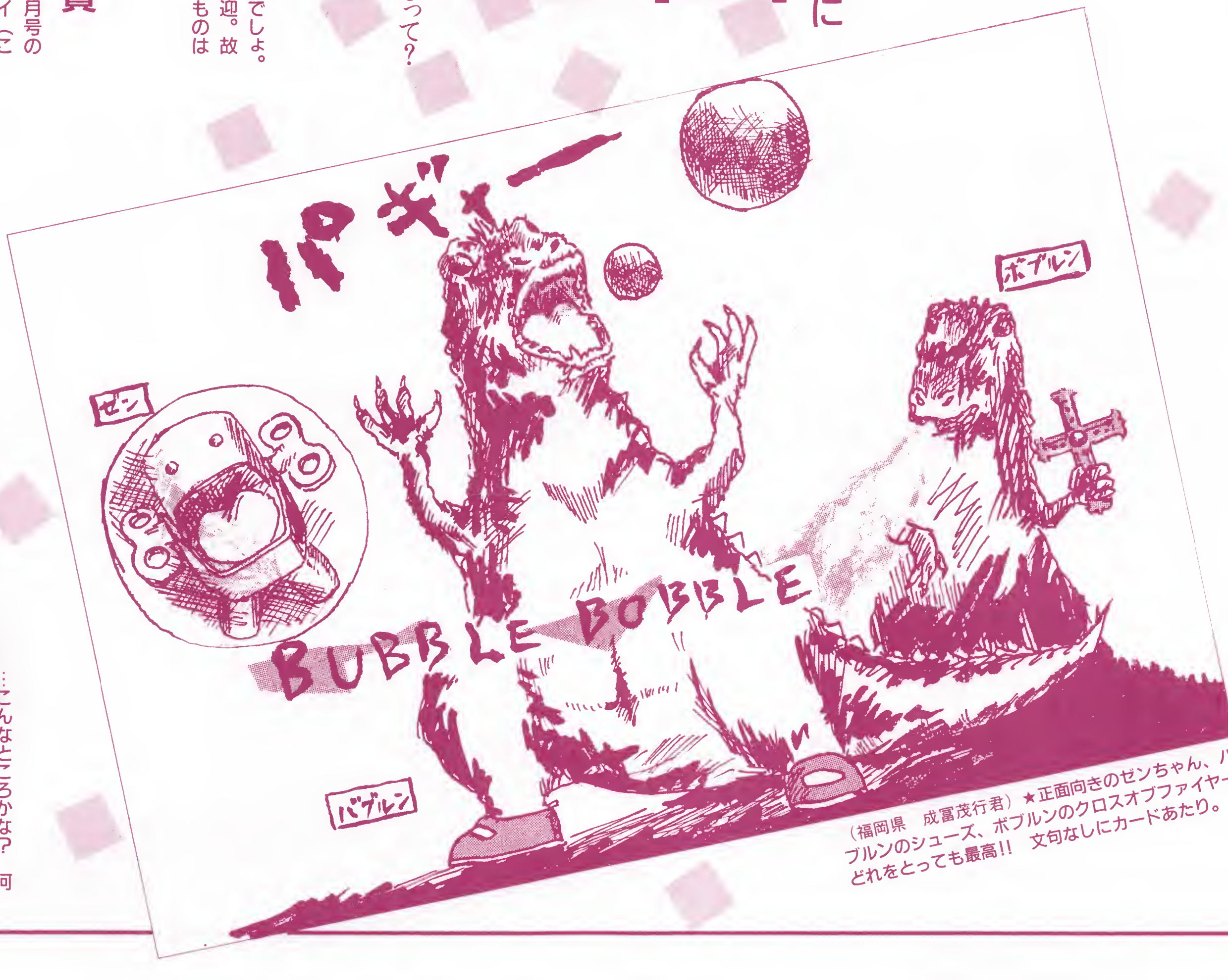
①ゲーセンでよくいる 変なヤツのコーナー

これはいろいろあるでしょ。ユーモアのあるもの歓迎。故意に他人をキズつけるものはダメ。

②パロディゲーム大賞

何のことはない、1月号のリベンジ・オブ・モアイ(こいつの反響がすごかった!!)みたいに、皆さんにパロディゲームを考えてもらおうというもの。ゲームデザイナーになったつもりで、あまりにマジメなのを送ってきてもペケだゾ。

…こんなところかな? 何よりも皆さんのお便りで構成されるこのコーナー。どんどん意見、お便りちょうだいね。

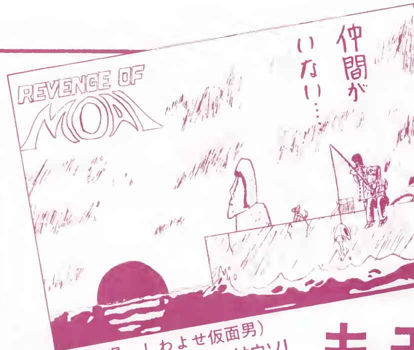


(福岡県　成冨茂行君)★正面向きのゼンちゃん、バブルンのシューズ、ボブルンのクロスオブファイヤー、どれをとっても最高!! 文句なしにカードあたり。

私のゲームライフ

FROM READERS

男だって女だっておもしろいものはおもしろいのさ
広げようゲーム世界の輪!!



（島根県　しわよせ仮面男）
★だぁかぁらぁ〜、アレはウソ！冗談だよー！　カードあたり。

ああ早とちり モアイとはもーあいたくない

☆某月某日（雨）…学校から帰って、さっそくゲーメストを買いに本屋へ!!

そして22ページを見たところ、「リベンジ・オブ・モアイ」が!!　ストーリー、ゲーム説明を見て、すげえ〜!!　と思い、次の日、さっそく学校でみんなにこのことを言いまくり、ゲーセン友達にも言いまくりました。

そして次の日…みんなから思いっきりバカにされました。よく見ると「KONOMI」この記事はフィクションであり、実在のメーカー、ゲームとは一切関係ありません」と書いてある!!

ぐえ〜!!　なんと早とちりな私だ!!　次の日から「早とちりくん」と呼ばれる私であった…。

（大阪府　木村貴男君）

★大反響だった「リベンジ・オブ・モアイ」。読者の皆さんもけっこうだまされたんじゃないかな？（ゴメンネ）

余談ではあるけど、某ゲーム誌は危うくコナミに取材のTELを入れようとし（TEL2分前に事実を知った。これホント）、T中央研究所でも信じきっていたそうです。

さらにおもしろいのは、ゲーメスト編集部の某人物が1月号発売後2日たったというのに、「俺、モアイの原稿書くからね!!」とはりきっていたこと。（決してサラマンダ995万点で終わったヤツとは言いませんよ）敵をあざむくには味方から…とも言いますネ。だからあれは冗談!!　真っ赤なウソなんだよ〜ん。（今だに「モアイの発売日はいつですか」というTELがかかってきて困っている…）

スーツがビリッ♡ でもでもわざとじゃないんだよぉー

僕はこの前「ビデオイン草津」というゲームセンターに行きました。おお!!　なんとあのタイムギャルがあるではないですか!!

早速プレイしました。（僕は自慢ではないけど、タイムギャルに約5000円はつぎ込んだと思います。）やっているうちにラストシーン（AD4001年）にやってきました。後ろの方では「お〜、すげ〜最終面だ!!」という声が。…てな感じで最終面をクリアしたのです。

後ろの方で「もう一度見たいなぁー！」という声がしたので、やることにしました。BC44は楽々クリアしたのですが、次はBC65000000です。最初は上なので、レバーを上に連射していました。しかし、何故か「ブー」と音がして、レイカちゃんの「イヤーン、エッチー」の声が…。

気を取り直して、もう一度やったけど、また「ブーツ」音が…。後ろの方で「あいつ変態か」という声がしたので、僕は逃げて帰ったのでした。

（滋賀県　石元香治君）

★創刊号にも書いたように、私は「タイムギャルはミスするのが楽しいゲームだ」と思っています。人の目なぞ気にせずに、どんどんミスってください。

当たりまえでしょ ゲームをやりたい女の子だっているんだよ

☆御旅屋さん、ゲーメスト編集部のみなさん、こんにちは。私はゲーメストを買い始めてまだ間もない高校2年の女の子です。以前ゲーメストで紹介されたVERTEXの会員の1人が私と友達で、「おもしろいよ」と言われたので買ってみました。

私の通っているゲームセンターは3つ。そのうち2つは常連でありまして、店長さんとも、そこによく来る人達とも仲よしです。

そんなある日、セガの人とゲームセンターで会ったんですが、その人、私にこう言ったんです。

「ゲームセンターに女の子がいるなんてめずらしいね。しかもゲームをやってるなんて」

…うーん、私の他にもあと2人、女の子の仲間がいるので、そんなに珍しいのかと頭をひねってたんです。

でも、つい先日も別の仲間（男の人ばっか）数人とゲームセンターにいたのですが、女の子は私ひとり。最初は気にしてなかったけど、何か赤面してしまったのでありました。

しかし、どーして富士のゲーセンには女の子がいないんだろう？　もっと女の子がゲームしにくれぱいいのに…。とおってもさびしいです。

（静岡県　来生れんさん）

★暗いとかいった偏見を持たずに、女の子もどんどんゲームセンターにやってきてほしいものですネ。ファミコンなんかで、ゲームのおもしろさを知っている女の子も多いはずですから。

さすがテスタロッサ！ 乗り心地は最高！

昼間から酔ったおっさんが僕達のいるゲームセンターに入ってきた。何だろうと思ったら、アウトランに乗って100円を投入した。

な〜んだ、ゲームするのか、と思ったら、何と、そのおっさんはアウトランのムービングシートにゆられて気持ちよくなったのか、ゲームをしながら眠ってしまったのだ!!　もちろんテスタロッサはクラッシュして、そのまま動かない。

最初はクスクス笑って見ていたのだが、何とゲームが終わった後も眠っているのである。まぁ、いねむり運転もいいんだけど、デモをやっている時でも眠っている…!!

僕はアウトランがやりたかったので、おっさんをどかしたかったけど、眠っているのを起こすのも気の毒なので、起こしづらい、…他の人もそうだった……。

そして結局その日はアウトランはプレイできなかった。

（岐阜県　竹藪英樹君）

★アウトランのプレイ中眠るぐらいならまだいい!!　何を隠そう、私は以前AMショーの某メーカーブースで居眠りこいてしまい、何とその姿の写真が某誌に載ってしまったんだゾ!!　皆さんも睡眠不足には気をつけましょう。

ああツイてない!? むなしかった胸のトキメキ

☆某月某日　僕はプレゼントが当たるのではないか、と期待に胸をときめかしていました。本屋でゲーメストを買い、急いで家に帰りました。「神様、仏様〜〜」などと思いつつ、本を開きました。だけど、むなしいことに僕の名前は載っていませんでした。

僕は「次号があるさ」と思い、夜ハガキを書きました。ふとしたはずみで、ハガキがベッドの下に落ちてしまったので、ハガキを探そうとしてのぞきこむと…ハガキと1枚の紙がありました。紙を取ってみると、なんと家にあるはずのないプレゼントの応募ハ・ガ・キ・だったのです!!

僕は一瞬あっけにとられてしまいました。この期待に胸をときめかした2ヵ月間は何だったのだろうと思いつつ…。

（大阪府　平野洋三君）

★何故か、私はよくプレゼントに当たるのです。とは言っても大したものじゃあないですけどね。それで、当たっていた時というのは、たいてい応募してたことも忘れてしまっている場合が多いのです。変に願をかけたりするよりも、気にしないでいるほうが幸運の女神はふりむいてくれるんじゃあないかな？

ま、DIGDUGのTELカードあげるとしよう。

定期購読で完璧だぁ!

近くの本屋さんにゲーメストがないよ～という君に。ゲーメストの定期購読をすすめます。方法は簡単。本屋さんに「新声社のゲーメスト○月号から毎号取り寄せて下さい。」と注文すればOK。これでゲーメストが毎号確実に君の手に入る、という訳。

（注）ゲーメストは月刊誌です。次号5月号は3月30日発売の予定です。

君たちはどうかな？

ゲームが好きなばっかりにつらい目にも会うんです

☆僕はこの前、塾に行く前にゲームセンターへ行って、足元にバックを置いて、バブルボブルをPLAYしていた。

そして、GAME OVERになったので塾へ行こうと思い、バッグをつかもうとしたら、大事なバッグが盗まれて、そこにはなかった。その中には、大事な「イシター」のすべての部屋のMAPと、パスワードと金と、どうでもよい塾の道具が入っていた。

家に帰って親に話すと、当然のことながら父になぐり飛ばされ、けとばされた。

それでも僕はめげずに、ゲームセンターに通っている。それにしても、くやしいョー。

（埼玉 VALKYRIE）

ヴァルキリー君へ

ゲーメスト㊦より

ヴァルキリー君、えらい目に会いましたネ。でも「めげずに、ゲームセンターに通っている」バイタリティがあればだいじょうぶ、って安心していますけどネ。

それにしても、くやしい気持ち、よく分かるけど、考えなければならない点もいくつかあるんじゃない？

一つはゲームセンターは誰でも入れる、いわばパブリックスペース（公共の場）という一面を持っているということネ。これはホテルの廊下は道路と同じと思え、というのと同じで、君の家の中とは違うっていうこと。道路だと思って、それなりの注意をすることがプレイヤーにとって必要だと思うよ。普通、道路の上に荷物を置きっぱなしにする人はいないはずだよ。もちろん、他人の物を盗むなんて問題外だけどネ。

それから、お父さんになぐり飛ばされたということ、これはもう親子だもん、しょうがないネ。なぐったお父さんも、あとで、（カッとなってやり過ぎちゃったな）って、胸を痛めたところもあると思うよ。

ヴァルキリー君のこととは関係ないんだけど、最近こんなことがあったよ。

新声社に書店さんから電話がかかってきて、ゲーメストのバックナンバーのうち1月号を大至急欲しい、3月号を買ってくれたお客さん（中学生）がここにいて、すぐ欲しいからって言っているので…というんだよネ。

ご注文の1月号は、明日にでも取次（問屋）に回わしておきますって書店さんに言って、電話を切ったら、10分もしないうちに、同じ書店さんから新声社に電話がかかってきた。

「あんなに急いで、と注文したのに申訳ないですが、予約した1月号、取消しにして下さい」

って言うんですネ。理由を聞いてみたら、どうもお母さんが、ゲーム場のゲームの本なんかとんでもない、という訳で、その少年に断わりに行かせたらしいのだ。

事情を知って、ちょっと悲しくなっちゃったよ。だって、その少年のしょげ方が目に浮かぶんだもの。自分の趣味がビデオゲームで、そのゲームのことをメインに扱っているゲーメスト1月号がどうしてもほしかったんだと思うよ。それが一言の下にダメ、だからネ。

もちろん、その少年のお母さんを非難しようとは思わないよ。自分の子供のために、と思ってしたことは間違いないことだからネ。

問題は、ヴァルキリー君のお父さんやゲーメスト1月号注文少年のお母さんに限らず世の親たちはゲームのこと、ゲーム場のことをどう思っているんだろうネ、ということさ。相当有害なものだと思っているんじゃないかな。

君たちのお父さん、お母さん、また先生たちはどうだろうか。どのように認識しているんだろうか。具体的なことを知りたいな。

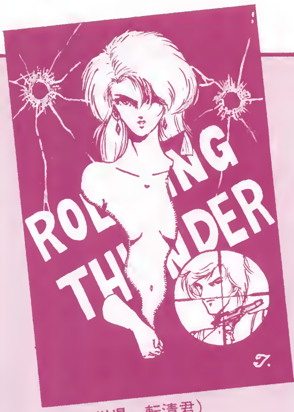
多分、ゲームとゲーム場の今後を考えるうえでも、非常に大切な問題がここには隠されていると思うな。

皆さんのお便り、待ってます。

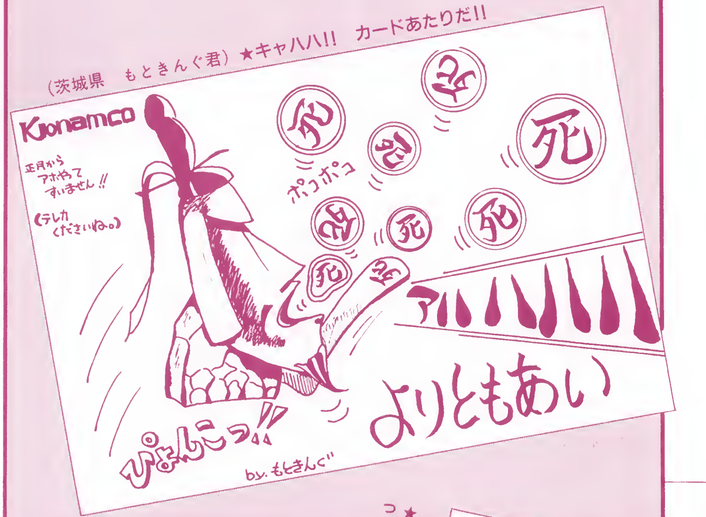
ヴァルキリー君、たくましく行こうぜ!



（岐阜県 服部嘉人君）
★やっぱり小夜ちゃんはカワイイなぁ。カードあたりじゃ。



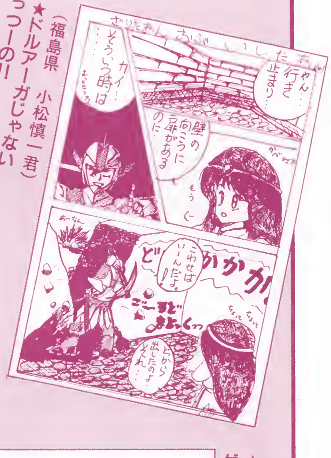
（神奈川県 転清君）
★色っぽいわ♡カードあたりよ



（茨城県 もときんぐ君）★キャハハ!! カードあたりだ!!



（東京都 NAC君）★う～ん、スプラッタしてるなぁ。カードあたりだねェ。



（福島県 小松慎一君）
★ドルアーガじゃないっつーの!!



（東京都 忠校体操第3君）
★ちなみにゲ君はゲー坊と呼ばれてます。ゲー坊から感謝の心をこめてカードあたり。



（新潟県 まるた♡君）
★「くかーっ」というイビキがカワイイ!!

メーカーに物申す
TO GAME MAKER

今回は少な目 沈黙なんてハヤラない どんどん意見を出そう!!

ああLVDゲームよ、どこへ行く 熱烈に復活を願っています

☆アストロンベルト、スターブレイザー、サンダーストーム、タイムギャル、ロードブラスター…とここまで書けばわかると思います。そう、全部LVDゲームですよね。私はこれらのLVDゲームが大好きであり、かつ新しいLVDゲームが出てくるのを待ち望んでいるのであります。

でも、悲しいことに、タイムギャルやロードブラスター以来何も出てこないのです。私はモーレツに悲しい。思わず血の涙を流してしまいそうになります。

ああ、どこへ行ってしまったんでしょうか、LVDゲーム。

思えば、ゲーセンに日本初のLVDゲーム、アストロンベルトが入ったとき、はっきり言って感動ものでした。あの画面の美しさ、モロに背筋にくるスピード感、そしてあの迫力のある爆発シーン。ついでと言っては何ですが、あのディスクの回るグゥーンという音。すべてが感動でした。

それが今となってはほとんど見かけなくなってしまいました。

一部のLVDゲームは市販されてるのは知っていますが、あいにく私はVHDやパソコンを持っていないから、やりたくてもやれないのであります。

メーカーの皆様方!! 確かに、LVDゲームは新しい物を出しても、すぐに飽きられてしまうという傾向があります。それに、ゲーム内容がどうしても「矢印プラスボタン」の形になってしまい、ゲームの世界を広げにくいという欠点があることは素人の私にもよくわかっています。いや、そのつもりです。でも、そこを何とかして、ぜひともLVDゲームを復活させてほしいのであります。

いえ、何もLVDゲームでなくても、ビデオゲームと混合したものでもいいんです。例えば、ある面は普通のビデオゲーム、ある面はLVDといったようなものでいいんです。これでもダメなら、デモ画面だけでもLVDを使ってください。私みたいな願いを持っている人は少ないかもしれませんが、数少ないLVDゲームファンとして言わせていただきました。

（神奈川県 C・I・A・N・S君）

★LVDは音もいい!! 自分ではやらなくて見てるだけなんだけどｻ…特にザ・野球ケ…おっと危ない!! う～ん、アテナのTELカードをあげてこの話題はさけよう。



（北海道 まさ！君）★すぷらったはすきだ。しかし、とてもお嬢様には見えんなー。



（福島県 カムイでん君）
★君はマスターの称号を得たか!?

「イシタールームリスト」こんなご意見(3月号)の
KAZ・TAKI君へ

namcoサンを見そこなわないで!!

確かにnamcoは電波新聞社と仲がいい。しかし、namcoサンは出版社に対して差別するようなメーカーではないはずだ。

仲がいいから公開を許すなんてことがあるとしたら、namcoサンは、こんなたくさんのファンの信頼をつくっていないだろうし、又他誌もあまりnamcoにかまわなくなっているはずだ。namcoサンを見そこなうんじゃありません!!（ちなみに、私は特別なnamcoファンではない）

最後に一つ、ハイテックは事実上、電波新聞社が発行しているのではなく、また、あくまでも同人誌であり、ゲームメーカーとは直接的な関係はないはずだ。

まあ、とにかくベーマガとのもめごとをSTOPして下さい。

（神奈川県 本田貴範）

★つぎはナムコさんのご意見もうかがってみたいですネ。ついでにベーマガさんも。 (T)

指名手配中

こんにちは!! 編集部!!

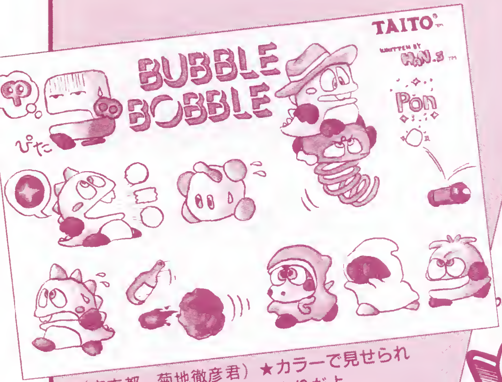
今月のお客さまは、あまりにも多すぎた!!（何といっても毎日のように誰か来たもんねぇ…）。おかげさまで、私も全員のことは覚えてないんだ。（ゴメンネ）

ということで、今回は当ゲーメスト編集部を訪ねてくれたお客さまの写真を公開し、訪ね人といこう！

これはオレだ！ という通報を待っているぞ



❸はオレだ、というように葉書に書いてきてくれた君には、ごほうびに、この写真と何かをあげるかも。



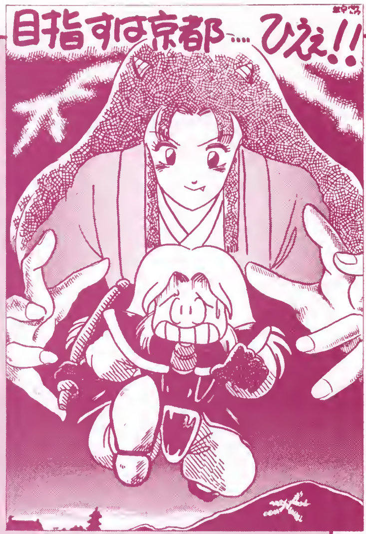
（東京都　菊地徹彦君）★カラーで見せられないのが残念!!　カードあたりだよ。



（愛知県　OPA-OPA柳君）★何かすごくカワイイなぁ…。

（神奈川県　遠山素樹君）★セピア色で描かれているイラスト。こいつはカードあたりだぜ。





（神奈川県　佐々木無宇君）★鬼娘「ああーん」は色っぽいぞ!!

せいねんの主張
YOUNG MEN'S INSISTENCES

考えてみよう
聞いてみよう
話し合ってみよう
みんな
ゲーセン大好き
人間なんだから

最近のオトナは自分が間違っていても「スミマセン」の一言が言えないぞ

☆僕は今非常に頭にきている。ゲームセンター側（ボクのよく行く）のマナーが悪いからです。

　どんな風かというと、機械が故障した時、例えばレバーが動かないとか、お金を食われたといった時のこと。店の人に言いに行くと、ムッとした顔でおばさんが部屋から（別室になっている）出てきて、無言で1PLAY分のお金を恵んでやるかのように差し出して、すぐに部屋にひっこんでしまう。または機械を一応は見るけど、電源を切って、また1PLAY分のお金を無言で差し出すだけといった具合です。

　こんな時はやはり「すみません」の一言くらい言って、次に故障を知らないでやる人もいるんだから、正常に動かない時は「故障」とか書いた紙をはるくらいはやって欲しいと思います。

　50円を黙って渡された時なんかは、何か自分が悪いことでもしているかのように思います。故障の機械でやった自分がバカなのでしょうか？　こんなことを言うのは僕の自分勝手でしょうか？

（埼玉県　Dr. Moffet 君）

★私達プレイヤーにも「選ぶ権利」はあると思います。仮に何らかのアプローチをしても、そのお店に改善が見られない場合は、見切りをつけることが君にはできるはず。

なぜだ!?　女の子がゲーセンに行かない理由

☆先日ある雑誌で「ビデオゲームは好きだけど、ゲームセンターには恐くて行けない」という女の子の文を読みました。悲しいことです…。

　我々ゲーメスト読者の中にこの「恐い」の原因があるとしたら、いや、ないとしても考えなければならない問題だと思います。

　横山浩子さん（ファンです♡）は初めてゲームセンターに行った時は、どんな感想を持ったのでしょうか？　お話聞きたいです。その女の子も横山さんのファンだそうですし、また御旅屋さんはどう思いますか？

（千葉県　りゃん☆うーりゅー君）

★私の考えとしては、まだまだゲームセンターに対する偏見を持っている女の子が多いということと、男性プレイヤーの女性プレイヤーに対する態度が問題だと思うのです。

　確かに、今だに雰囲気の悪いゲーセンはあるけれど、大手メーカー直営店（キャロット、WE、LL TALK、ハイテクランドなど）や、しっかりした考えを持っている経営者のゲーセンでは、そんなことはあてはまらないと思うんですけどね。思いきって入ってみるのが一番ですョ。

　そして男性プレイヤーの態度!!　実はこれがかなりネックになっているんじゃないか、と思うのです。

「女の子がゲーセンにいる、めずらしい」とかいってジロジロ見たり、ナンパしてみたり（!?）　これじゃぁ気分が悪くならない方がおかしいですよ。

　横山さん、よろしければ御意見下さい。

安心して遊べる…これ最低の条件だよ

☆僕は思うのです。ゲーセンはもっと明るく、もっと楽しくなると。こんなふうに言うと「何考えてんだ？」なんて思う人もいるだろうけど、僕の考えも聞いて下さい。

　もちろん基本的には、みんなと同じく〝ゲーセンに悪いイメージはない〟ですが、一部の人に、そういった〝悪いイメージ〟をいだかれても仕方がないという一面があることも事実です。

　その一面とは、小さなトラブルのことです。そのトラブルの中でも許せないのは、上級生が下級生におこなう脅しやカツアゲです。

　ゲームセンターの客の中には、胸をはずませてやって来る子供もいるはずです。そんな子供達に〝悪いイメージ〟を植えつけてしまえば、次第に大人達へもその考えが伝わってしまい、結局は「ゲーセンは良くない所だ」と言い出す人達が出てきてしまうのだと思います。

　僕が最終的に思うには、まだ残っている〝悪いイメージ〟を打ち破るには、プレイヤーのみんな1人々々がそういったトラブルを無くそうと努力することが必要だということです。もちろんトラブルを起こしたことがある人だけではなく、そうでない人もです。

　トラブルが完全になくなれば、ゲーセンはもっともっと明るく、楽しく、にぎやかな場所になると思います。絶対にそうなると信じます。

（春日部市　館坂康之君）

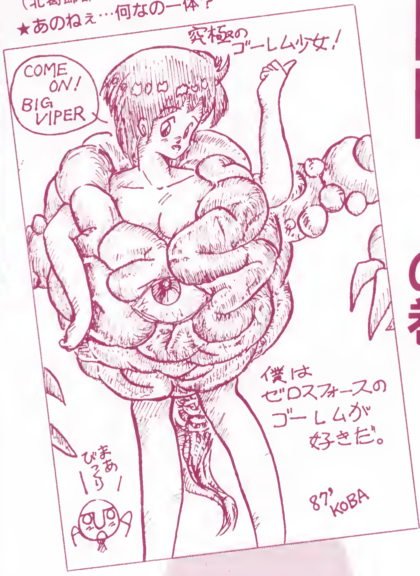
★こういった問題に関しては、ぜひとも読者の皆さん1人々々に考えてもらいたいと思います。

コスリのもんだい

TO KOSURER

ああおそろしや！ コスリはコワ〜イ、の巻

（北葛飾郡　古葉美一君）
★あのねぇ…何なの一体？



◉恐怖のマサツ熱!!

☆N君は、ファンタジーゾーン、スラップファイトなど、シューティングゲームのほとんどでコスリをしていました。ところがある日、彼がコスリをするたびに手をおさえていたので、見せてもらったところ、彼の指は真っ黒で、つめが少しけずれて悲惨な状態でした。（普通の人はそんなふうにはならない。）

僕がコスリはJADOだからやめるように言ったにもかかわらず、彼は「痛い痛い」と言いながら続けていました。そして、つ・い・に指の皮とつめが摩擦熱でくっついてしまったのです!!

彼は日本一のプッツン野郎だと思います。しかし彼はそれ以来改心し、コスリをやめたとさ。めでたしめでたし!!

（福島県　MOTO君）

★いやぁ恐い…N君にアテナのTELカードあげてください。

◉うぎゃあ〜〜指が折れたあ〜

☆僕はやはり「こすり」はいけないと思う！　この前夢中になって奇々怪界をやっていたら、何かと「こすり」になってしまう。そしていきなり「ボキッ」という音がして…「痛え〜〜」…なんと指（くすり指）が折れているではないですか!!

僕は目に涙をため、急いで家に帰った。だから「こすり」はあんまりよくないんだなぁ〜と思った。おしまい。

P・S　どうも指にホータイが巻いてあるので、書きにくくってしょうがない。

（神奈川県　奇々怪界JR・君）

★もう指は治りましたか？　DIGDUGのTELカードをお見舞いがわりにプレゼントします。

◉したたる鮮血!! それはガンマンの世界だった

☆私KAZ・TAKIはこすりをする奴に一言いいたい!!

……ある日、あるゲームセンターで、連射に疲れたため「ピンボット」をプレイしていた時、突然「ぎゃぁ〜!!」という声を聞いた。

フリッパーのボタンをセロテープで固定して見に行くと、指から血を出している奴がいた。そう、彼は「こすり」をしていたのだ。聞くと彼は、素手で「こすりなし」で、あるゲームで連射を続けて指の骨をぶち折ってしまったことがあるそうだ。そして、こすればつめを割って血を流し…。

ここで私は言いたい。何故プレイヤー達はシューティングゲームを〝連射不可欠なゲーム〟と思うのか!?　例えばファンタジーゾーンなんかもBOMBの使い方がポイントのゲームと思えばいいし、他にも色々〝連射不要〟と思えるシューティングゲームがあるはずだ。

（兵庫県　KAZ・TAKI君）

★ツインボムだけでファンタジーゾーンを一周した時。あの時の感動は、ウェポン使用で初めて一周した時の感動をはるかに上まわっていました（私の場合はね）。一つのゲームにも色・々・な・楽・し・み・方・が・あ・る・わ・け・で、他人にめいわくをかけない限りは様々なプレイにトライしてみるのもいいでしょうね。

「コスリ」よりもっと大きい問題があるぞ

前回の内容（3月号・〝肯定派のお便り〟）に続いて、さらに意見を出してみたいと思います。

確かに昨年、どーせグラディウス1000万いったところで、自分は力は無いと思うので、こすってます。

しかし、おたくらがやかましく批判しても一般大衆において「こすり」はガキからオッサンまで頻繁に使用しており、もはや防ぎよーがないのではないかと思います。（中には、こすっても意味のないバブルボブル、アルカノイド、ガントレット、はたまた麻雀、ラッキー8ラインまでこすっとる奴もおる。）人間の理性にも限界があります。

むしろ私はこすることを問題にするより、台をたたいたり蹴ったりすることなんかを問題にすべきだと思います。この問題の方は誰もが納得することですから…。

某名人はバブルでミスると台をめいっぱいなぐるそうですし、特に某々名人はアーガスでミスったのに腹を立てて殴ったところ、見事に基板を壊しました。

こういう行動の方が私はゲーマーとして最低行為だと思いますし、いくら名人級でもこういう暴力的行動をとった者はボツにすべきだと思います。

さらに私は、あのハチャメチャな法律（新風営法）については、これら以上の大問題であり（これについては全ゲーマーだけでなく業者も含まれておる）、この大問題を、おたくらはゲーメストで題材的に提起すべきだと思います。（今後の社会のことを考えて下さい。）

「こすり」ていどの問題記事では、ゲーマーは幼稚といわれても仕方無いでしょう。

（愛知県　SP2君）

★「こすり」の問題については、ゲーマーのマナーという面から賛否両論あって当然で最後はゲーマーの良識にゆだねられる問題だとも思うけど…。

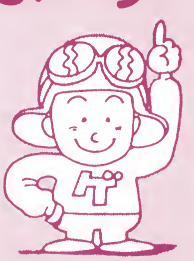
それから、SP2君のいう、もっと大きな問題、例えば新風営法のことなど、確かに真正面から、後ろから、側面から、多面的にとりあげなければならない大きなテーマだと思う。

勉強して、近いうちに問題を提起するからネ。また、読者の皆さんもどんどん意見を寄せて下さい。

（T）

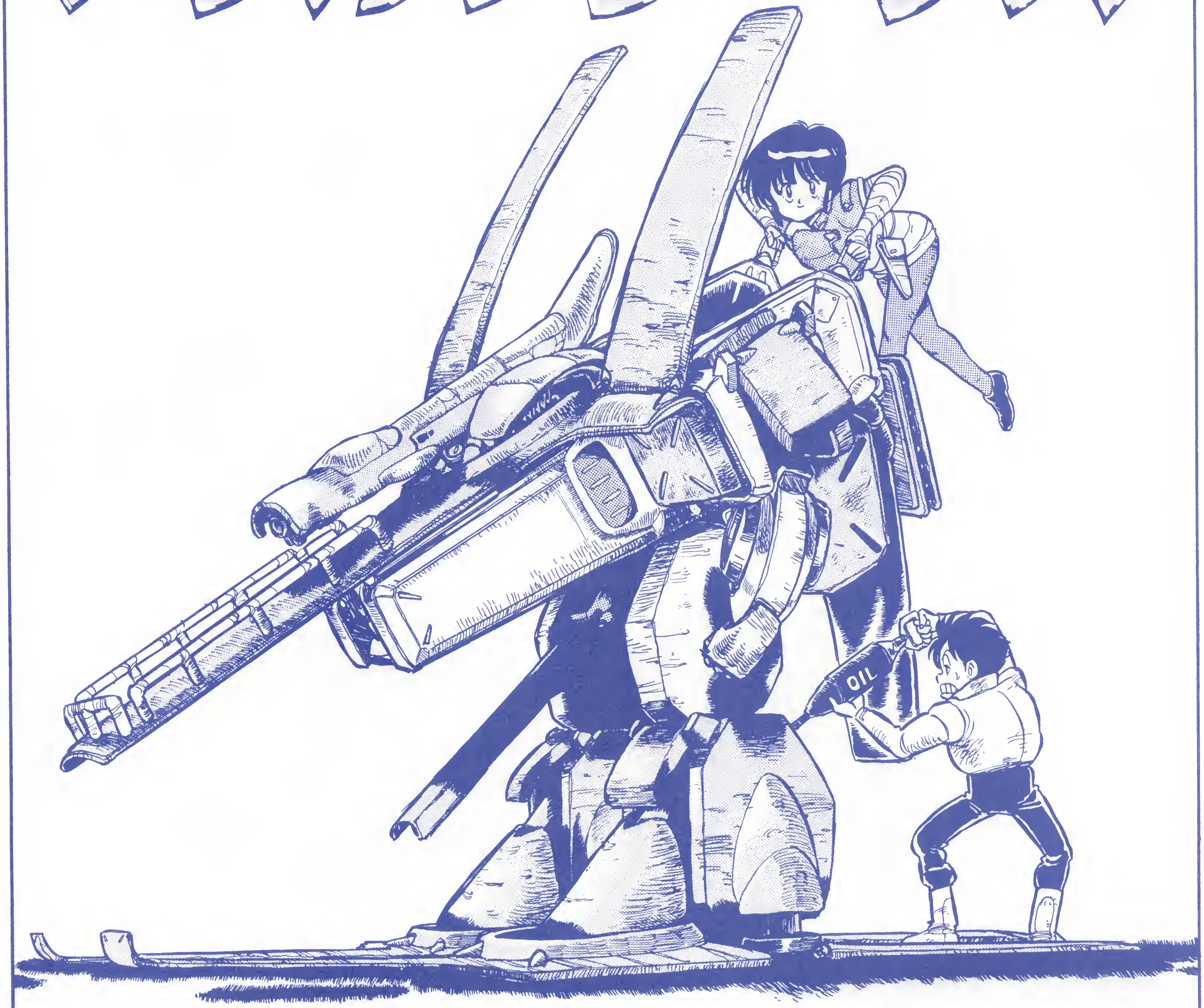
お便り待ってま〜す

ゲーメスト・アイランドでは、皆さんからのお便り、イラスト等、なんでも結構、お待ちしています。喜び・悩み・怒り…青春を共に語ろう。イラストをハガキに書く場合は黒インクで書いて下さい。



あて先
〒101　東京都千代田区内神田1-15-15　柴田ビル
新声社　ゲーメストお便り係

メタルフリークス



原作：本多拓弥
絵　：蜂　文太



前号まで

戦闘区域から外れた町トルスタインに住む少年クリフ。彼は手作りバイクの試運転中謎の少女パティに出会い、帝国軍に追われるハメになる。彼女に促されるままバイクを走らせるクリフだったが、帝国軍機動戦車につかまってしまう。今、クリフの運命は…


君!!
君、パディといったね。いっしょに来てもらうよ。
さて移動戦艦に乗ってもらおうか君もだクリフ君。
ちょっと待って下さい。俺たちは……
嘘だって事は判ってる。君はともかく彼女はな。



登場人物

クリフ。本編の主人公。流されやすく優柔不断な性格。メカいじりが好きでその腕も一流である。

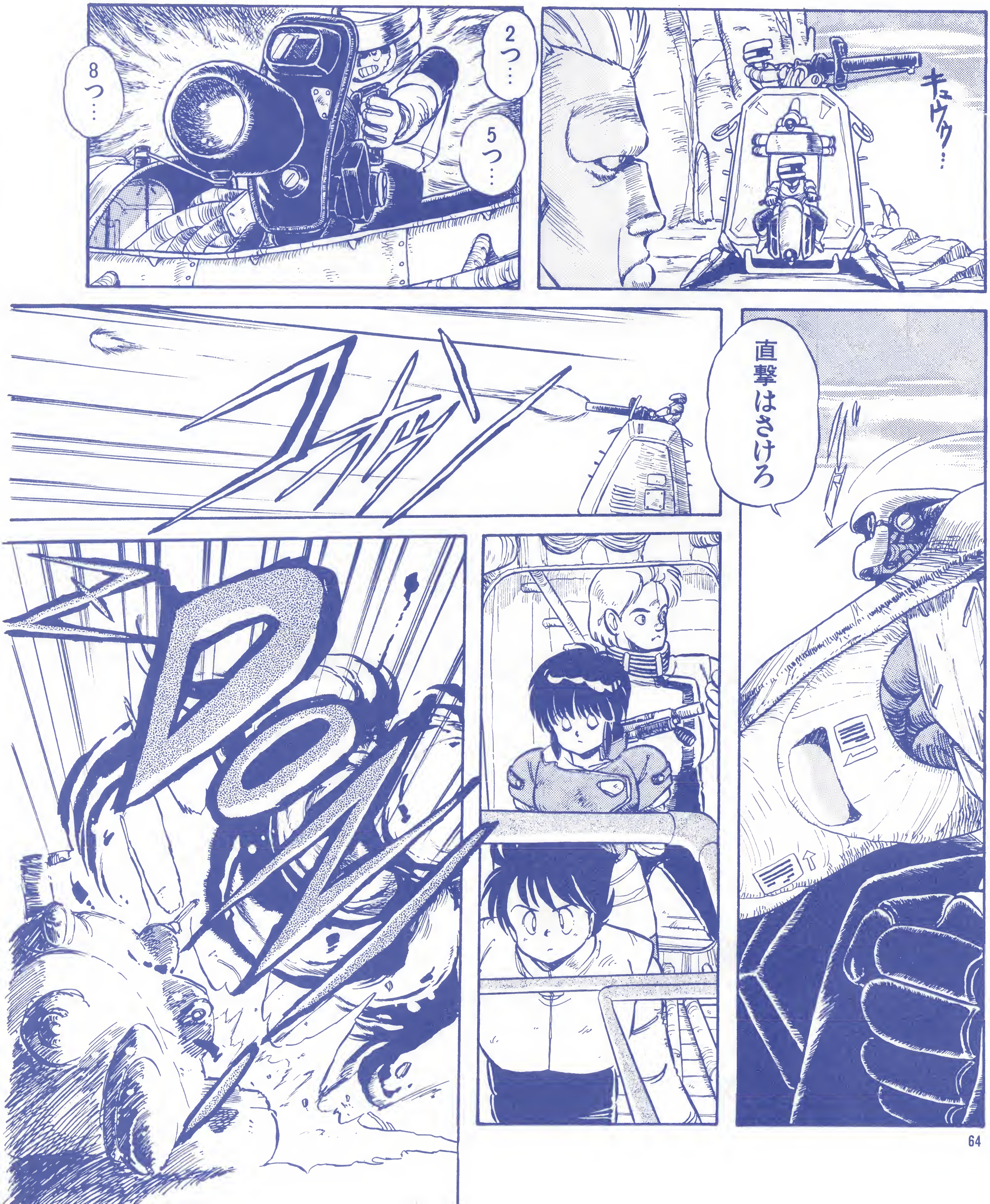
パディ。帝国軍に追われる謎の少女。クリフに出会う事により、彼の人生に大きく関っていく。

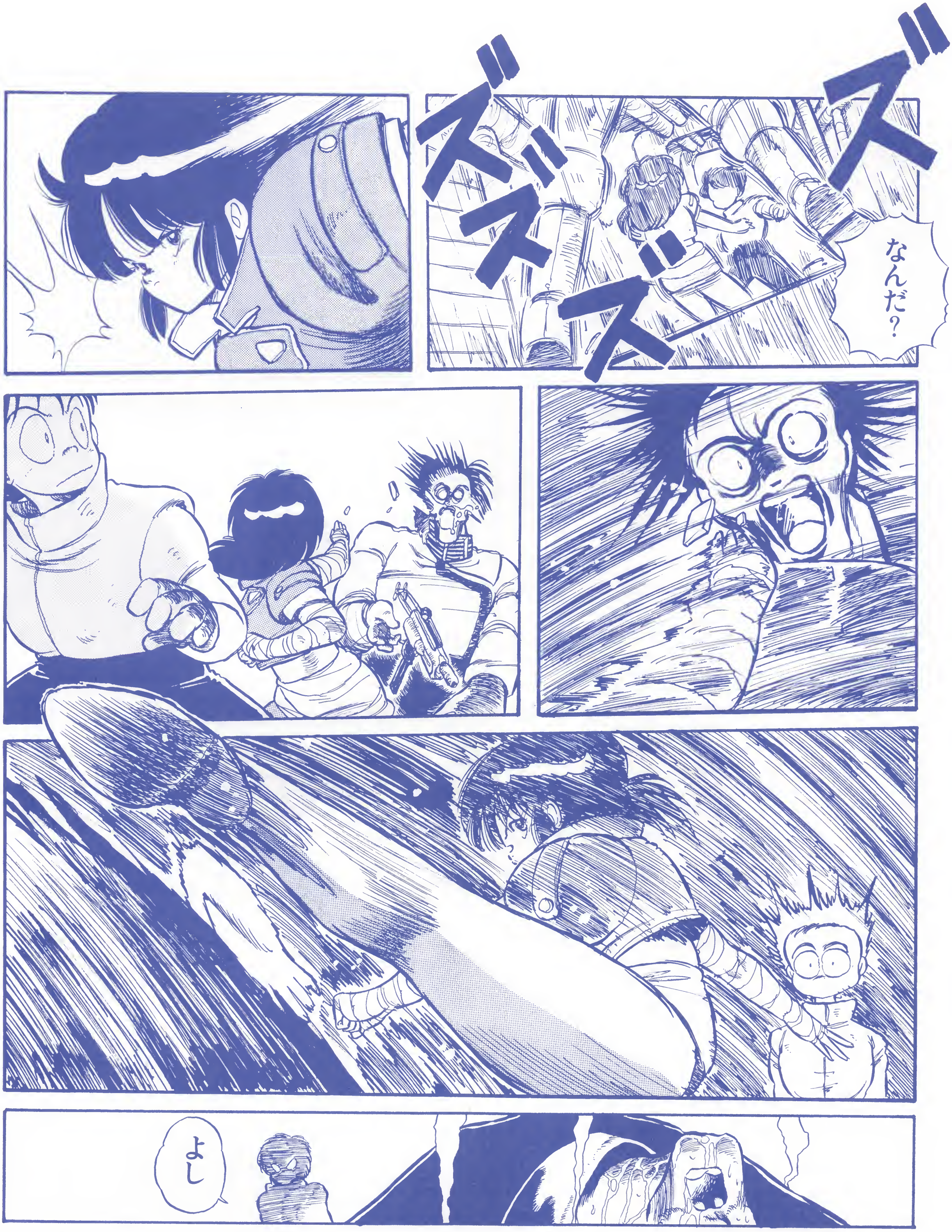

発信キャッチしました。
そうかどこだ?
トルスタイン南西10キロあたりです。
よし行くぞ
待って下さいリーダー。
ちょっと様子が変です。どうも帝国軍の基地に向っているようで。
わかった。
これからパディをひろいに行くが帝国と一戦交えるかもしれん準備を怠るな!
おおっ!



行くぞっ
KUOOOM!
何でこうなっちまうんだ。
ズズズズ…
まあまあ、そう悲観しないで…


これ、なんだかわかる?
イヤリング
発信機よ
私の居場所を知らせる…
2人共来てくれ隊長が尋問したいとさ。
危険すぎますよ。
パディを盾にでも使われたら。
わかっている。
だが基地に連れ込まれたら更に状況は悪くなる。
ここはパディに独自に脱出してもらわねば…
そのチャンスは作ってやる。


キュウウ…
2つ…
5つ…
8つ…
直撃はさけろ


ズズズズ
なんだ？
よし



■否応無しに戦火に巻き込まれるクリフ。どうなる!!

INFORMATION

いよいよ春です。この季節はＡＯＵショーもあり、各メーカーから新作ゲームがぞくぞく登場。ますます充実したゲームライフがおくれるぞ。

ジョージ・ルーカスが贈るマジカル・ファンタジー
エンドア—魔空の妖精—

とにかくカワイイ! シンディことオーブリー・ミラー。まるであのか〜るハントの女の子をちょっと大きくしたような、愛くるしさいっぱいの魅力に、思わず手をさしのべたくなってしまう。

物語の舞台は惑星エンドア。侵略者である邪悪の王テラク、そしてマローターズ軍隊が、未知のエネルギーを秘めた〃パワークリスタル〃の謎を握るシンディを追って襲いかかる。老戦士ノア、小さな仲間ウィケット、ティークらのシンディ救出作戦が始まる。


テラクの魔手からシンディを救い出せ!

このテラク、マローターズが見もの。グロテスクとはこうであろうかと思わせるような不気味な容姿、声……。うーん、スゴかった。

無事シンディを救い出し、エンドア脱出の宇宙船に向かうノア、追うマローターズ。ルーカスお得意の緊迫感みなぎる死闘シーンがまたすごい。果たしてノアは? そしてシンディは?


ティーク、君がシンディを守るのだ

ルーカスファミリーと称される厳選スタッフたちの手による華麗なSFXシーン、そして〃大人も子供もいっしょに見て楽しめ、語り合える映画を……〃との天才ジョージ・ルーカスの願いが見事に実現した〃マジカル・ファンタジー〃それが〃エンドア／魔空の妖精〃なのだ。ドキドキして、ホロリとして、ハラハラして……たっぷり楽しんじゃおう。日本語ふきかえだから、感動と興奮がダイレクトにひびいてくるゾ。

3月春休みロードショー予定。上映時間約1時間40分。監督ジム&ケン・ウィート。製作トーマス・G・スミス。製作総指揮ジョージ・ルーカス。

最新のAVソフトは機能充実

最近はビデオゲームのグラフィックも凝ったものが多くなり、パソコンを持っている人の中には自分でも画面上に絵を（キャラクターも含めて）出してみたいと思う人もいるだろう。ところが絵を描くといってもそう簡単にはいかない。ビデオゲームでは、専用のハードを使って作るのでとても使いやすいように工夫されている。そして、パソコンで似たようなことをやるために必要なのがグラフィックエディターだ。

ここで紹介するのが㈱イーストの「君はAVディレクター UD」（FM-77AV、AV20／40 2ドライブ、インテリジェントマウス必要）だけど、実はこのソフト、グラフィックエディターとしての機能だけでなく、AV機能のA、つまりオーディオ機能もあるんだ。今まで両方の機能をつけて、それもかなりの性能をもったソフトはあまりなかったので、面白い一本だといえるだろう。グラフィック、サウンド、ミュージックの3つのエディターに加え、それをコントロールする機能もついて、紙芝居のようなこともできるこのソフト、お買い得といえるだろう。（12、800円）



ラジアメ・ナムコファンの集い 北海道編

やって来ました北海道!! はじめまして、斉藤洋美で〜す。

というわけで、北海道のゲーメストの諸君! ついにラジアメ・ナムコファンの集いが北海道に上陸だ! しかも今回は2月28日(土)札幌、3月1日(日)旭川の2日間にわたって行なわれるんだ。(まだ間にあうっていうキミ、ゲーメストを早く手に入れて良かったね!)

2月28日(土)の札幌では、市内のキャロット店（琴似店、赤い風車他）に、斉藤洋美さんを先頭とする〃ラジアメ・ナムコキャラバン隊〃が訪問し、ナムコの新製品『ワギャン』を使ったミニミニイベントや写真撮影会など盛りだくさん。

3月1日(日)には、ゲーメストの先月号でも紹介したコンビニエンスキャロット、プレイシティキャロット旭川店でドーンと200名以上を集めて楽しいイベントが行なわれる。(午前11時受付開始)

北海道お国自慢のコーナーやビデオ上映会、『ワギャン』を使用したゲーム大会、新製品情報等、ナムコファンの君なら行くしかない。

P・S 3月1日(日)の旭川の会場にこのゲーメスト4月号を持っていくと、先着50名様に他では手に入らない特製ナムコグッズがもらえるそうだからうれしいね! (そして運がいい人は、ゲーメストアイランド特製テレホンカードももらえるよ。)

以上、お問い合せは、

☎(0166)23-3245 プレイシティキャロット旭川店まで。

(落花生)

春の祭典 AOUショー

AOUショーとして、ゲーマーにおなじみの春の祭典・AOU-987アミューズメント・エキスポが今年も開催されるぞ。

ショー当日は平日なので学校が休みでない君たちは、会場に来ることができないと思うので、ゲーメストでは、今回も徹底的にAOUショーのレポートをするぞ。

ということで、くれぐれも学校をサボらないように!

主　催…全日本アミューズメントマシンオペレーター連合会

日　時…昭和62年3月4日・5日。午前10時から午後5時。

会　場…新宿NSビル

一般入場料…1000円

ファミコンゲームミュージックは12インチで!

キングレコードから2月21日に「ウルトラマン／機動戦士ガンダム」のファミコン・ミュージックの12インチシングル(1500円)が発売されたぞ。

キングレコードからすでにコンピューター・ゲーム・ミュージック・シリーズとして、12インチシングルで「ザナドゥ」(1200円)「スーパーマリオ・ブラザース」「ゼルダの伝説／謎の村雨城」「マイティボンジャック／ソロモンの鍵」(各1300円)が発売されている。

今月号のプレゼントコーナーには、〃キング・コンピューター・ゲーム・レコード・カレンダー〃のプレゼントがあるので、どんどん応募して下さい。

待望のコナミ・ゲーム・ミュージック第3弾
コナミック・ゲーム・フリークス
—恋のホットロック、ウエック・ル・マン24・沙羅曼蛇—

すでに発売されているコナミ・ゲームミュージックは、VGMファンの間では大評判。さすが音楽のコナミといったところ。そのコナミの音楽チームが本格的にレコード制作に取り組み、完成させたのが、3月25日にアルファレコードから発売される「コナミック・ゲーム・フリークス」だ。

このレコードは、いうなればコナミ音楽制作チーム＝「コナミ矩形波クラブ」のデビューアルバム。

収録曲目は、SIDE・A 恋のホットロック、謎の壁、火の鳥、もえろツインビー、SIDE・B 沙羅曼蛇、悪魔城ドラキュラ、WECル・マン24、特殊部隊ジャッカル。同時に発売されるCDにはオマケが2つ。まずは、貴重品のコナミ・モーニング・ミュージック。これはゲームマシンの電源ON時に流れるBGM。もう1つはMSXメドレー。

定価はLP・カセット各2200円、CD2800円。

SUPER BUBBLE BOBBLE

バブルボブル開発スタッフを直撃！ 謎の隠しコマンドを追え!!

まさか、ゲーメスト愛読者でバブルボブルを知らない人はいないよね。誰でも一度はプレイしてるはずだ。あんな面白いゲームを作ってしまった開発スタッフは一体どんな人達なのか。そして残された隠しコマンドとは…。


➡IFさん。なんとメダルゲームのプロ。所持枚数4万枚！


⬅KMさん。神田正輝にちょっと似てる？


➡FMさん。今アウトラン凝ってるとか。


➡いつもお世話になってます。係長さん。


⬅ちょっと緊張ぎみの私です。


⬅ほとんど何もしなかった（?）悠理君。

発想は寝ている時に…

GOD まずは自己PRをどうぞ。

FM （テープレコーダーに向かって）初めまして、FMです。（一同笑）

入社して初めて作ったゲームが「スーパーデッドヒート」で、次が「ハレーズコメット」で、3作目がこの「バブルボブル」なんです。コミカル物が当時あまり出てなくて、入社した時からコミカル物を作りたいと思ってまして、今回初めて、それができてとても嬉しく思っています。

このゲームを考えるにあたって発想は会社で考えてたというのはほとんどなくて、他のゲームもそうですけど、自分の家の部屋で寝ている時にフッと思いついたりしまして、それを紙に100枚200枚以上も書き出して考える訳です。

まずコミカルゲームということで、女の子にも遊べるゲームを作りたかったんです。マニアから素人さんまで広い層の人が遊べるように、というのが、このゲームの一つの狙い目だったんです。

泡で始まり泡で終る不思議なバブルボブルの誕生

FM このゲームが、どう発想されたかといいますと、まず見た目のイメージとして女の子がパッと見て喜ぶ物は何だということで、女の子が漫画で描いたりする物を百以上挙げた訳なんです。で、その中に「泡」が出てきたんです。「なんとなく面白そうだな」と。そこからゲームを膨らませていったんです。それがこのゲームの発端なんです。

それじゃあ「泡」をどうしたらいいか。「泡」は割る。割るにはプレイヤーをどんな形にしたらいいか。という事で最初は頭にトゲのついたロボットみたいな物を考えてたんですね。でもそれじゃあ可愛いくないな、ということで、（一同笑）竜にしたらどうかなと。で、竜なら背ビレが付いてると。背ビレはどう使おうかなと考えてる内に、ああいう「背ビレ割り」という形になったんですね。そして、アワも画面に沢山出てきたらいいなと。

でも、最初はプレイヤーが出すとか、まったく考えてなくて、空中にただ浮いてる動かない物となってたんですね。そのうち泡はプレイヤーがはいた方がいいんじゃないか、動いた方がいいんじゃないかと。自分のはき出した泡が消えないで画面上にとどまって気流によって動かされ、それがプレイヤーの一つのテクニックになるように結びつけられないかと、考えていったんです。かなりの期間をかけて、自分の頭の中で考えに考え抜いて、ああいう物になったんですね。

高橋 かなりの期間って、どの位の期間なんですか？

FM 形にするまでは2ヵ月位はじっと練っていました。私の場合、ゲームが面白いか否かは思いついた時点ではなく、2週間位冷ましておいて、それから自己判断を下すんです。それから本格的に練り出すと。

――次々と的確な言葉が飛び出してくるFMさんにインタビュアーもたじたじ。この熱心さとスルドさが、バブルボブルを生み出したんだ。

うろうろしていたのを拾い上げたんですよ

GOD では次に…。

IF 今回ソフト担当の藤木です。会社に入ってもう6年です。

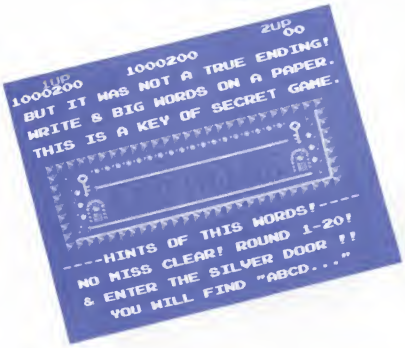
最初はハードの方だったんですけど、3年位前からソフト開発の方に移りまして、入社当時はプログラムは全然作れなかったんですけど、暇を見て勉強して覚えたんです。

一番最初に作ったのが、「ザ・運動会」で（一同懐かしがる）その中の障害物競争やリレーなんかを担当したんです。

最初の頃は作るのが精一杯で、なかなか遊びを考える余裕もなかったんですけど。それからしばらく間をおいて作ったのが、TVゲ

構成
GOD鈴木

バブルボブル
隠しコマンドを追え!!



ームじゃなくて、ニューヨークキャプターで、かなり苦労しまして、それだけに自分ではかなり満足してまして、それから色々あって現在に至ってると。

コミカルゲームは今回が初めてで、もっともうちの会社はコミカルゲームが少ないですけど。「チャックンポップ」「フェアリーランド」「ベンベロベエ」と、今回で4機種目ですよね。コミカルゲームを作りたいなと、前々から思ってまして、で、たまたま三辻がおもしろそうなネタを持って、うろうろしてたんで、俺にやらしてみろと。（笑）それがこのゲームの始まり始まりってやつで、去年の2月頃のことです。

BGMは自然にできたって感じ

TK 今回サウンドを担当した君島です。入社してもうすぐ丸4年です。

今まで手掛けてきたものはもう随分ありまして、大小合わせて20位あります。一番最初に作った音は、アウターゾーンの効果音なんです。僕はタイトーのサウンドの中でも、特に効果音をやってるんです。その後は「アイザック」です。「アイザック」のBGMはO氏と僕との合作なんです。でも、曲からなにから全部やったのはこの「バブルボブル」が初めてなんですよ。「フェアリーランド」の音も担当したんですけど、キャラクターゲームが好きなんです。やっててとても楽しいし。今回のBGMはゲームをやってて自然に出来たものなんですよ。このゲームにはこの曲だな、みたいな感じで。自分でも曲（効果音も含めて）の上がりはとても気に入ってます。とにかく力を入れたなァというのが実感です。

高橋 曲作りにかかった時間はどの位ですか？

TK そうですねェ…（しばらく考え）効果音もすべて含めると一カ月半位です。途中で色々と基盤を変えたりしたんで、それで時間がかかってるということもあるんですけど。

高橋 君島さんは、タイトーに入る前から何か音楽を専門的にやってらしたんですか？

TK いえ、そんなことないです。学生の頃電気系を勉強してました。でも音がすごく好きなんですよ、昔から。ギターを弾いたりバンドもやったりしてましたし。だからまあ趣味の延長というか。

高橋 でも今は専門なんでしょう？

TK ええ、そうです。

ボツキャラが顔を出したり…

GOD バブルボブルの開発の何か裏話とか失敗談とかありませんか？

FM そうですね。「ゼンちゃん」というキャラクターがいますよね。あれは「チャックンポップ」のボツキャラなんですよね。で、体の色も今みたいなグレーじゃなくて、ピンク色だったんですよ。ドット絵がたまたま…。

IF 俺の机の底にころがってたんだよな。（笑）

FM それを借りて、ちょっとカッコが悪かったので修正して、今のゼンチャンになったと。他のキャラクターもかなり修正なんかありまして、バブルンも最初はかなりみっともないかっこうをしていたという…。

高橋 その絵は残ってないんですか？

FM いえ、一応ありますけど、お見せするほどの物では…。（笑）

IF イメージダウンにつながるし。（一同爆笑）

FM やはり性格なんかも最初の頃は、あんまり（プレイヤーを）追ってこなかったんですよね。でもこれじゃあ良くないなと、今みたいにガラッと変えてしまったりとか。やはり、どのゲームでもそうですけど、出き上がりは最初のものとはかなり変ったものになりますね。

IF 最初は一画面に泡が64個とか128個出てくる、というのもあったんだけど、実際やってみたら泡で画面が埋まっちゃって。（一同爆笑）結局24個になりましたけど。

高橋 作ってて一番楽しかったことは何ですか？

IF 終った時です。（一同笑）

FM 紙の上で考えてたことが、実際にソフトになって動きだすことですね。

隠しコマンドはまだある？

GOD 隠しコマンドについて少しお聞きしたいんですけど。

FM 実を言いますと、仕様書を書く時点で、上の人に全部わかるように隠しもらさず書かなければならないんですけど、今回は極秘で、藤末さんと君島さんと僕との間でひそかな楽しみで入れてたんですけど、そうこうしているうちに、巷の噂になって電話が社内に入ってきまして…。

IF 「お前なんかやったのか？」とか言われてね。（笑）「別に何もしてないですけどね」「スーパーバブルボブルって何だ」って。「知らないですけどね」って。

（一同大爆笑）

FM ということで、最近社内でも噂になってまして…。（笑）

GOD じゃあスーパーも最初の仕様書には入ってなかったと？

FM そうですね。ゲームが完璧に出来上がって、市場に出る直前に入れたという。隠し文字も、とっさに思いついて入れたものなんです。背景の色を変えて、敵を入れ変えることが出来るかと藤末さんに聞いて、出来るということでスーパーでも作りましょうと。

IF 1週間位でやったね。

（「エーッ」と一同驚く）

FM で、今度は藤末さんが調子に乗っちゃって、2つ隠しコマンドを付けてしまって。後で私にそれを聞かせてくれまして、1人でやって喜こんでたと。（一同爆笑）

GOD 隠しコマンドについてはゲーメスト編集部にも毎日のように電話がかかってきました。（笑）結局載せちゃいましたけど。実はさらにまだ隠しコマンドがあるという噂を聞いたんですけど…。

（開発一同複雑な笑）

FM それは藤末さんに聞いて下さい。（笑）

IF 知らないですよ。（笑）係長もいるし。（一同爆笑）一切隠しごとはしてません。（笑）

係長 あるんじゃないですか。（笑）

GOD 隠しコマンドは合計5つあるという話が…。（しつこい）

IF いや、ないんじゃないんですかねェ。（笑）

FM まあ期待や夢を持っていただくのは、悪いことではないんでしょうが……。夢があるのは良いことではないかと…。

GOD 否定してないところを見ると（笑）…。（ウーン）

高橋 バブルボブル2は？

FM はっきりは言えませんけど、僕としては作りたいと思ってます。でも作るとしたら、まったく違う物になると思います。（スーパーの）100面で人間になりますよね。そこからつながっていくのではと。

まだまだ楽しみは続く

——残念ながら残された隠しコマンドを聞き出すことはできなかったけど、バブルボブル2が期待できそうだというのは嬉しい情報だ。

最後に開発の方からおもしろい提案があった。バブルボブルのメロディに歌詞（タイトルもね）を付けたり、バブルボブル2のストーリーを考えてほしい、というんだ（ひょっとしてひょっとすると君の考えたストーリーがゲームになるかも？）。歌詞・ストーリーを考えた人はそれぞれゲーメスト係、「みんなで歌おうバブルボブル」係、「バブルボブル新たなる旅立ち」係へ。

おおノー、すばいきっど大和だい。京都の山城君、埼玉の生天目君、沖縄の久場君……たくさんの質問、お便り、ありがとう

ダ完全攻略

ていると進級できそうもないので、ここでまとめてアドバイスするぞ。絶対役に立つ！　すばいきっど大和の完全攻略。

あくまで親切に教えよう

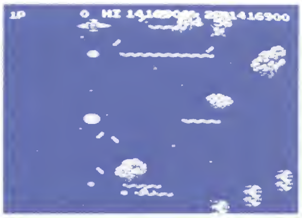
さっそく始めよか。まずは、一番質問の多かった2－5と3－5の編隊のパターンだね。

2－5の方はというと、まず下の方で敵を待ち構える。編隊が来るが、上に十分にオプションが伸びていれば、ほとんど敵が残らないはずだ。

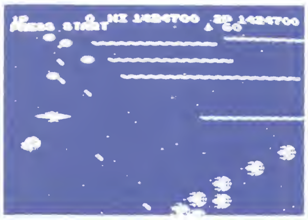
もし、上の敵が残ってしまったら、その敵の前へ回り込むか、画面の前へ逃げて回り込めばよい。1回目の編隊ではちょっと岩がジャマなので、



2－5その①



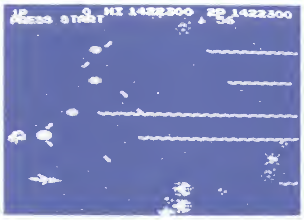
2－5その②



2－5その③

敵は弾を出しながら来るので弾をひきつけておいてから一番上までいき、すぐに下まで下りていって、次々と来る編隊をやっつける。

すると、その後上と下から



2－5その④

前へ逃げる時は気を付けること。

3－5は、ちょっと弾の数が多いし、撃ち返し弾もあるので、2－5とはパターンが違う。

まずはファイヤーガイストだけど、最初に画面の前の方



まずはここで待ち…



後ろへ下がって真ん中のあいてる所へにげるべし。



3－5その①



3－5その②



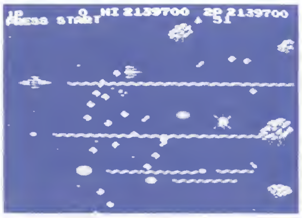
3－5その③

で下から上へオプションを広げて出現を待つ。出現と同時に、弾をボロボロ出してくるので、弾をひきつけつつ後ろへさがる。

次に、その後の編隊だ。最初はもちろん下で待ち、下から敵が出現したら弾をひきつけておいてから上へ少しずつ移動する。そして、上から来る編隊を撃ち、さらにそこで飛んでくる弾の上へ行く。ここでは、岩をよけながら画面の前の方へ行き、下から来る敵の向こう側へ回り込む。あとは後ろへさがって弾をよけつつ上へよけるだけ。



3－5その④



3－5その⑤

3・4周目は、岩のパターンが一定でないので危なかしい時もあると思うが、それほど難しいことはないと思いますよ。5周目以降は、2周目の岩のパターンにもどります。

今度は、ザブIIのよけ方ですね。ゲーメスト4号で、うっかり左右どちらでもよいといってしまってましたが、実は最初が左で、その後は右左と交互によけないとほとんどが当たってしまうのでした。

スピード2個あれば、目で見てからでも十分よけられます。1回目のをよけてしまえば、後は適当なタイミングでレバーをいれればなんにも難しくありませんよ。スピード1個でも全部よけれます。スピードなしでも最初の4回まではよけられるのであーる。

4号を読んだ読者のみなさん、ごめんなさい。

------やあ君たち、ボクを知ってるかい？　ボクがあの有名なすっぱい…

---愛知の鈴木君、遠く長崎の山口君と福田君、いやもっとずっと遠くの

すぱいきっど大和の



サラマン

目指せ！　1千万点

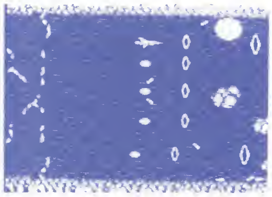
------みんな、一人ひとりに返事を書こうと思ったんだけど、それをし

まずは前編

1面だ

え？1周目で？

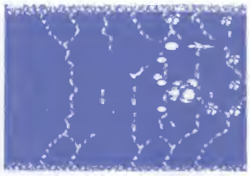
1周目でまさかつまってる人はいないだろうね？　そんな人は困ったちゃんですよ。あえてなにも説明することはないでしょ。ちなみに、肉ダンゴ地帯では画面の真ん中より前ぐらいで連射してれば、2、3個肉ダンゴが増えて得をするよ。



ここらへんでミシンのようなけーれん撃ちをするんだ！

2周目…ご注意！肉ダンゴ地帯

2周目は、注意するところといえば、やっぱし肉ダンゴ地帯かな。自機の位置はレッド・プレイヤーの2Pという文字より前へおくことと、上下の位置は上から自機2機分下か、上から一つ目の網の節のちょっと下ったところかな。

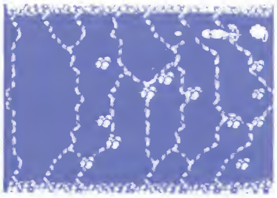


2周目のかせぎは僕よりうまい人がたくさんいる。この写真のはまだまだ甘ソーだ。

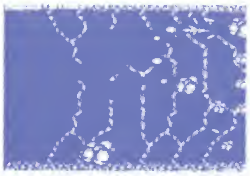
3周目…撃ち返し弾出現

さて3周目だ。この周から撃ち返し弾がでてくるようになるので要注意だゾ。

でも、やっぱり注意しなきゃいけないところは肉ダンゴ地帯だけだ。一番安全な場所といえば2周目と変わらないけれど、気をつけなきゃいけないのはオプションをちぢめ



よく見ると弾が飛んできてるじゃないか。でも平気なのさっ!!



バリバリかせぐんじゃーい!! 撃つのがあんまり遅いとやられるぞ。

た方がいいということ。横にのばしたままにしておくと、広がったり、プルレーザーが脇にいる肉ダンゴを撃ってしまって、撃ち返し弾が飛んでくるからなのだ。

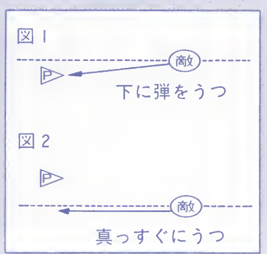
又、写真のようにしてやればかせぐことも可能である。

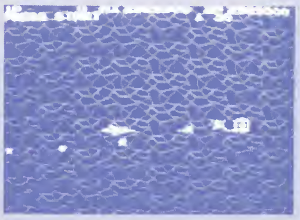
4周目…並じゃない！

4周目。ここらへんからは敵の弾数や撃ち返し弾が並じゃなくなってくる。

最初の装備を揃える所ですら撃ち返し弾が多くてパワーアップが回収しにくいのである。そこで、最初の装備の揃え方の基本を教えることにしよう。

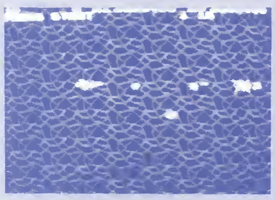
このゲームの敵の弾は、横スクロールの時は下の方に撃ちやすく、縦スクロールの時は右に撃ちやすくなっている。つまり、横スクロールの場合ならば敵よりちょっと下に自機をおくだけでも下へ弾を撃ってくるが、上へちょっといっただけでは上へは撃ってこないで、真っすぐに弾を撃つのである。これを利用して、下段の敵は下半分をねらって撃ち、弾を下に撃たせる。上段の敵は上半分をねらって撃ち弾を真っすぐに撃たせる。そうするとパワーアップユニットが簡単にとれるようになるぞ。



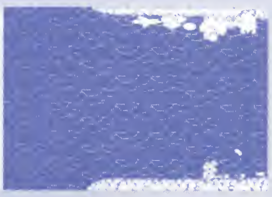


下へ弾がスーイスイっと…。

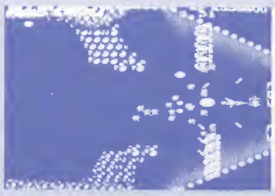
最初のデスハンドは細胞にジャマされてやっつけにくいけど、細胞が盛り上がる前に、デスハンドの元の部分にダメージを与えておけば、だいたいやっつけることができるはずだ。



鼻っ先まで弾がきたらヒョイっとよければいいのだ。



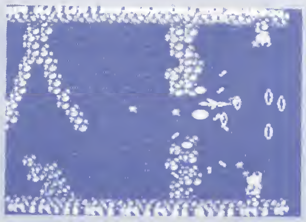
げっ！　壁にかくれてんじゃねーよ。はやく死んじまいなー。

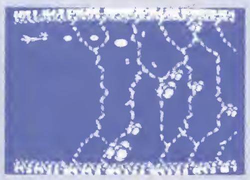


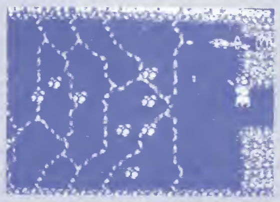
真ん中ぬけるのだって平気だもーん。

肉ダンゴ地帯前の上下からくるデスハンドもうまくオプションを上下に広げて退治しよう。この時、なるべく上の手は残さないように心がけること。下が残っても網に逃げこむことができるからね。

肉ダンゴ地帯は3周目と同じでOKです。かせぎも可能でしょう。


1面で1番きらいな所だよー。


まずはミサイルだけ撃っといて入口の肉ダンゴをやっつけておこう。

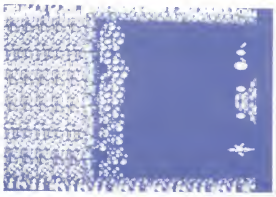

網をぬけたら、すかさずミサイルを撃つべし。

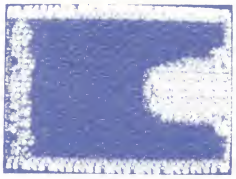
5周目…自機の位置をしっかりと

5周目からは撃ち返し弾を撃つ敵は全てが撃ち返してきます。もちろん、最初のパワー装備を集めるのもむずかしくなります。うまく基本どうりにできれば平気なのですが、うっかり下段の敵に真っすぐ撃たせたり、上段の敵に下に撃たせたりしてしまうとめんどうなことになってしまいます。

そんな時は、オプション又はミサイルユニットを一つ見逃すか、上段だけをやっつけるかにすれば、その場はしのげるでしょう。後者の方はフォースフィールドがとれないことになりますが、こんなものにたよらずに行けるようにしておかないと、先へ進むことも容易でないと思います。

ちなみに、この最初の装備を持つ敵は7周目でさらに速くなり、10周目で最高速となります。又、5周目あたりから肉ダンゴは、撃たなくても弾を撃ってくる。つまり肉ダンゴが意志を持って弾を撃ってきますが、自機の位置がしっかりしていれば問題はないと言えましょう。


最初オプションを縦にのばしてミサイルをうちまくる。

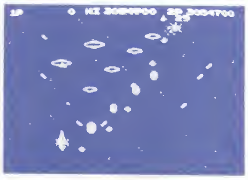

するとゴーレムのおしりの当たり判定がなくなっちゃうので上へぬけれる。


手が伸びて、弾がボロボロと出始めたら下に逃げればよろし。これでかなり楽になる。

2面だ

まさか1周目2周目でひっかかってる人はいないと思いますよ。やっぱり、撃ち返し弾のでてくる3周目からが難しくなっていくんじゃないかな？

まず最初の敵ですが、写真のように斜めにオプションをひろげてリップルレーザーとミサイルを撃ち、弾がきたら少しずつ左へ自機をずらしていけばOKです。


これなら怖くなんかないぞ。リップルがオバQの口のように見えるわね。

ファイヤーガイストの傾向と対策

さて、ちょびっとやっかいなやつがファイヤーガイストなんだよね。やっつけた後、飛びちるだけならまだしも、やっぱり撃ち返し弾を撃ってくるのでやなやつだ。

3周目4周目の良い攻略としては、2回にかけてくるファイヤーガイストを1回でおさえてしまうことだ。

どういうことかというと、1回目のやつを少し間をおいてから一気にやっつけると2回目のやつが出ないのだ。点が少し損することになるわけだが、安全のためにはいいと思う。

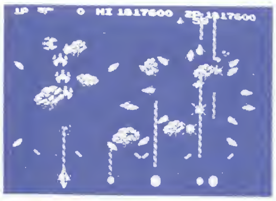
たまに2・3匹出てきてしまうこともあるが、まさか、そいつらに手こずることもあるまい。後半に出てくるファイヤーガイストだって左側だけに1回しかこないので、全く問題が起こらないでしょう。

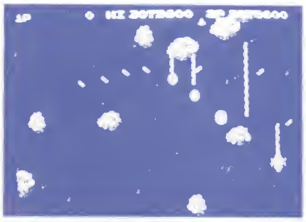
大変難しくなってくるのが5周目からなんだ。なぜならば、こいつらはこっちが撃つ前から弾をボロボロとはき出してくるからだ。今までのようにやっつけようとしたら、弾に囲まれて大変な思いをしてしまうことだろう。

それではどうすんべかというとだ。

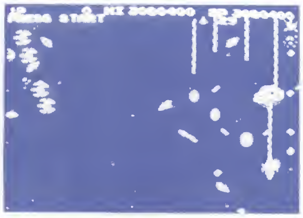
先ほども話したけど、縦スクロールの時は、敵の弾は右に撃ちやすく、左側へはあまりねらってこないというのを利用するわけだ。

最初に出るオプションとレーザーユニットを持つ編隊をやっつけたら（レーザーの取り方は後に説明します）、画面中央の一番上から自機2キャラ分下の所から一気に右斜め下にオプションをのばして、自機は一番右にいるようにします。そして、レーザー又はリップルレーザーとミサイルを撃って待ち構えます。


うらうらとっとと失せな！ 一網打尽にしてくれるわい。


ヘイヘイいつでも来なさーい。

すると、右からでてくるファイヤーガイストは撃ち返し弾を真っすぐに撃ってくるので、ほんのちょびっとだけ左によけるだけでOKだ。大きく動くとオプションが縮まってしまうので注意してちょ。


弾も自分の横をいくばかり。

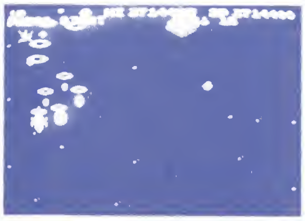
左からの敵はミサイルがほとんどやっつけてくれる。飛んでくる岩石もほとんどがミサイルで、当たり判定をなくしてくれるので安心だ。（判定がぬけているかどうかは、レーザーが通るかどうかを見て判断すること。）

レーザーの取り方

では、さっき言っていたレーザーの取り方を説明するとしよう。最初に左側にオプションを持った編隊が出てくる。これをミサイルを撃たずに左上の方でやっつける。

なぜミサイルを撃ってはいけないかというと、次に右の方から来るレーザーを持った編隊を早くやっつけてしまって、撃ち返し弾がジャマしてレーザーユニットを取りにいくことができなくなってしまうからだ。

そうしたら、レーザーを持ってくる編隊の下へまわり込むようにしながらリップルレーザーとミサイルを撃って、敵が出すレーザーユニットを取り、左へと逃げて行けばよい。（但し、左へ行きすぎると追いつめられるので、十分にひきつけながら移動すること。）


弾に注意するんだよ。


目の前にはおいしいレーザーが…。

書店（帖合）印	
部数	冊

ゲーメスト

No.1　No.2
No.3　No.4
No.5　No.6

●お求めの号に○印を

お名前	
お電話	

新　声　社
雑誌03659

ゲーメスト

バックナンバーを
お求めの方に——

①現在までのバックナンバー

- No. 1 （'86　5月号）
- No. 2 （'86　7月号）
- No. 3 （'86　9月号）
- No. 4 （'86　11月号）
- No. 5 （'87　1月号）
- No. 6 （'87　3月号）

②ご注文の時は……

この用紙を持って書店にご注文下さい。注文書としてご利用できます。

新　声　社
☎03-293-9324

キリトリ線

君こそゲーメスト　ハイスコア申請用紙

ゲーム名					
スコア	PTS.	月　日 達成			
面数等					
備　考					
ゲームセンター	名前				
	住所		電話		

氏　名		スコアネーム			
住　所					
電話番号	（　　）	年齢	才	男・女	
感　想					

以上のスコアを記録したことを証します。

証人	

キリトリ線

ここに40円
切手をはっ
てください

101-□□

東京都千代田区内神田1－15－15
柴田ビル

株式会社 新声社

君こそ GAMEST 行

キリトリ線

(ふりがな) お名前	年齢　（　　　）才 性別　（男・女）
ご住所〒□□□-□□　電話（　　　　　　　）	
①小学（　　）年　②中学（　　）年 ③高校（　　）年　④大学（　　）年 ⑤社会人　⑥その他（　　　　）	

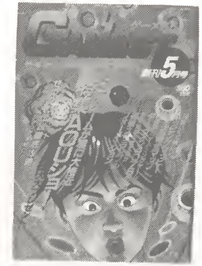
キリトリ線



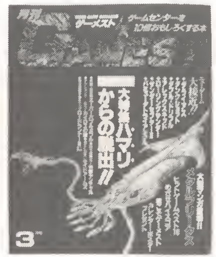
No.3（'86　9月号）



No.2（'86　7月号）



No.1（'86　5月号）



No.6（'87　3月号）



No.5（'87　1月号）



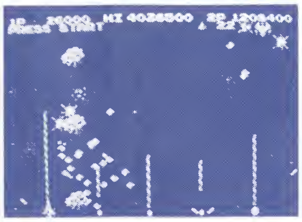
No.4（'86　11月号）

最後の編隊もきついよ

あと2面で難しいといえば最後の編隊だろう。3周目まではなら問題ないと思うが、4周目以降は撃ち返し弾が多くなるし、6周目ぐらいになると弾をボロボロ出して来るからだ。

それでは、パターンの一例を教えることにしよう。

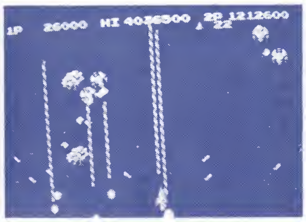
①初め左右に3匹ずつの編隊が来るので左からやっつけていく。撃ち終わったら、いったんレーザーを撃つのをやめ、次の編隊が完全に現れてから、左に移動しながらレーザーを発射する。



写真①

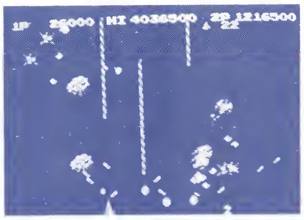
この時も、左端まで行く必要はない。後はレーザーとミサイルボタンは押しっぱなしで良い。

②次に、右からくる編隊はそのままの状態で撃ち、正面から敵が出たら、すかさず右へ移動する。もちろん、また右から敵が出てくるので、右へ行けるところまで行ったら、すぐ左へひき返す。当然この時も少しずつ左へ移動し、弾を十分にひきつける。



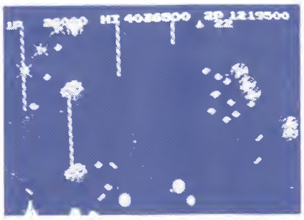
写真②

③すると、左から2回編隊が来るので左へ少ずつ進む。この時、初めて左端まで行くことになる。



写真③

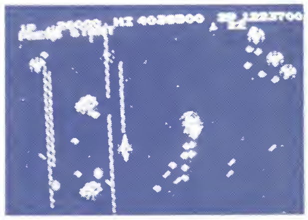
④そこに、さらに左から編隊が来るので、右からの編隊の弾に当たらないように、右やや上へと移動する。



写真③'

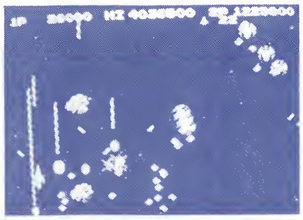
3面だ

3周目からは全部パターンは同じであーる。



写真④

⑤すると、またさらに左から編隊が来るが、弾を引きつけられるので左へ逃げることができる。後は、残った右の編隊をミサイルでやっつけるだけだ。



写真⑤

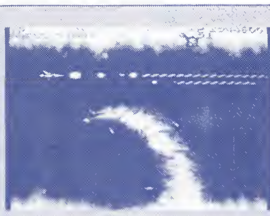
ちなみに、6周目以降なら④⑤の動作をしなくても左端にいるだけでだいたい平気です。しかし、安全のためには④⑤を使うのが無難かと思われますね。

プロミスじゃなかった プロミネンスはこわい!

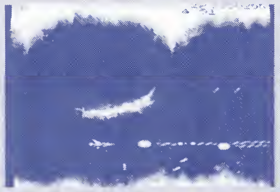
では、パターンの一例を説明してみようね。

炎の地帯にはいると、最初は下から連続プロミネンスが吹き上がるので、上で横にオプションをのばして、レーザーとミサイルを撃つべし。そして、プロミネンスを通過した後、火の玉やその撃ち返し弾をよけつつ、今度は下でオプションを横にのばす。

そして上から吹き上げてくるプロミネンスを通過したら、写真のようにフォーメーションをはる。その後、下からプロミネンスが吹き上がるが、それは1回だけなので気にしない。それと、下スレスレで進めば敵の撃ち返し弾も下へ消えていってしまうよ。

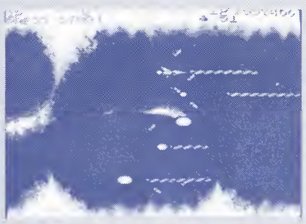

やべーよこのプロミネンスやたら威勢がいいよ!!

その後、上から連続プロミネンスが吹き上がってきて、さらにすぐ下からもプロミネンスが吹き上げてくる。その時、2匹のフェニックスも飛んでくるので、撃ち返し弾に気を付けること。危ないと思うようなら1匹目をやっつけ、すぐに上へよければ楽だし、フォーメーションをはり直せるゾ。


火の玉のジェネレーターはすぐに破壊せよ。

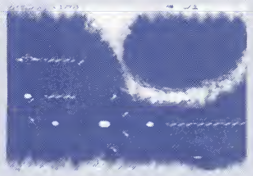

うーん、フォーメーションだ。

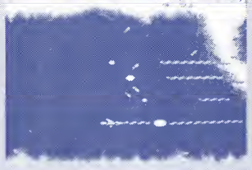
そのまま先へ進んでいくと上から連続プロミネンスが吹き上げてきて、下からフェニックスが生まれてくる。ジェネレーターをミサイルですぐにこわしてもいいし、ミサイルを撃つのをやめてかせぐのもよし。

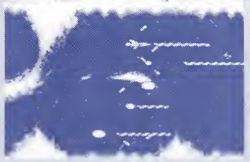

1匹やっつけたら上へ逃げよう。

そして、画面前の方でチラッと見えるプロミネンスの後、上の連続プロミネンスと下の連続プロミネンスが続いてくるので、よくおぼえておくこと。この時もフェニックスのジェネレーターがあるので、ミサイルを撃たないでかせぐもよしだ。

その後は、上からしかプロミネンスは吹き上げてこないので、下にいればよろしい。最後のドラゴンも右下から誘導していけば、なんのこともなくたおせる。


下で連続に出るのは入口以来じゃのう。上へ逃げるのをわすれるな!


上から前へぐるりと回り込むんだ。ジャマなジェネレーターをこわしちゃえ!


上へのばしておけば最後のフェニックスや火の玉をかせげるよ。

君との約束はプロミスよ

さてこれで前編は終わりだけれども、これだけじゃ分からないところもまだまだあると思う。ので、どこがどう分からないとかということを質問のハガキを送ってちょ。誌上で答えられるかもよ。

それじゃあ、また会いましょうねっと。

(すぱいきっど大和)

めざせハイスコア!!

時には投げようかとも思う。しかしやめることはできない。
スコアに表示される数字の重みと魅力を知っているからだ。

DLL屋内遊園地一関店

岩手県一関市大町77番地　☎(0191)23—5011

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	怒号層圏	2,784,670	えっちゃん大好き/ OMOMO(IGC)	1P全面クリア
2	ザインドスリーナ	1,283,040	IGC-ZUN	全面クリア
3	ローリングサンダー	294,740	D.R.	ニューバージョン
4	沙羅曼蛇1P	2,285,400	IGC-M.S.	
5	サイドアームズ	10,000,000+α	えっちゃん大好き/ OMOMO(IGC)	全面クリア 永久パターン
6	アウトラン	32,887,360	Y.U.I	5"01'75
7	アテナ	1,743,550	IGC-UZI	全面クリア
8	アルゴスの戦士	4,407,340	IGC-ZUN	全面クリア
9	沙羅曼蛇2P	1,692,000	OMOMO(IGC) ATTT…(IGC)	3—5
10	スーパーバブルボブル1P	9,999,990	OMOMO(IGC) BLOOD(IGC)	ZAPX6 同点者2名

子供ゲームセンター

岩手県上閉伊郡大槌町駅前

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル(1P)	3,483,210	MOMOKO & Minayo	1コイン70面
2	バブルボブル(2P)	3,630,990	MOMOKO & Minayo EJO	1コイン73面
3	スーパーバブルボブル(1P)	2,834,830	EJO .	1コンイ58面
4	スーパーバブルボブル(2P)	3,158,900	MOMOKO & Minayo EJO	1コイン65面
5	サイドアームズ	526,700	Mikio!	入荷3日目
6	アルカノイド	1,362,890	Minayo LOVE!	ALLクリア のこり6以上
7	熱血硬派くにお君	999,950	Minayo LOVE!	つかれたー
8	源平討魔伝	999,900	すましているかっつ!	1コイン こしがいたい
9	アテナ	2,381,500	Mikio!	1コイン 全面クリア
10	ロードランナーⅣ	239,640	すましているかっつ!	1コイン20面

プレイシティキャロット旭川店

旭川市3条通15丁目左1号　☎(0166)23—3245

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	33,573,050	Ninちゃん	タイム5'00"87
2	サンダーセプター	356,990	NMO	
3	ローリングサンダー	290,720	鈴木学	
4	ギガス	245,970	BIG	
5	アルカノイド2	1,138,380	ALL	
6	妖魔忍法帖	10,067,000		
7	奇々怪界	712,100	IDA	
8	サイドアームズ	1,838,400	RZ andタオ	2Pプレイで
9	バルトリック	242,900	PAN	
10	ザインドスリーナ	1,135,410	Aki	

札幌そごう

札幌市中央区北5条西2丁目　☎(011)213—2565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(アップライトニューバージョン)	55,589,370	つきだてりの	4'48"06 Dコース80秒
2	サンダーセプターII	464,660	えびなひろし	6面
3	沙羅曼蛇	3,691,900	田中博史	6-2 1コイン最強
4	ファンタジーゾーン	20,539,200	田中博史	5周目3面
5	サイドアームズ	1,860,500	安藤敏哉	クリア
6	ローリングサンダー	154,080	川田んご	5面 ニューバージョン
7	アルカノイド	969,080	川田んご	クリア
8	奇々怪界	461,950	川田んご	2周目4面
9	アレスの翼	497,900	梅井康人	
10	ファイヤートラップ	414,410	つきだてりの	12面

ヒノデベガス

宮城県仙台市中央1-10-23 日乃出興業ビル3階　☎(022)264—0570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	44,530,040	K.I	レイクサイド 4"49'56
2	カルノフ	581,070	K.I	
3	ASO	2,653,040	まるじ	
4	ダンクショット	8回戦	T.T	
5	ピタゴラスの謎	113,940	K.I	
6	アルカノイド	1,159,780	T.T	
7	ファンタジーゾーン	14,552,540	K.I	
8	ワンダーボーイ	1,352,840	まるじ	7—4クリア
9	怒号層圏	1,464,110	ACHA	全面クリア
10	ガルディア	1,000,000+α	まるじ	

ゲームプラザNTK恵庭店

北海道恵庭市末広町153　☎(0123)33—2271

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	36,098,270	木内達夫	5'04"25 デュアルウェイ
2	ダンクショット	PRO-115:111	吉田(TAC)	6面 1P
3	サイドアームズ	1,788,300	OやOとOうOち	1P
4	ローリングサンダー	357,400	角本正樹	NEWバージョン
5	バブルボブル	3,310,620	テクモの田口 いや陽一	1P
6	沙羅曼蛇	2,131,100	きうちたつを	3—5
7	怒号層圏	290,240	茂木世志明	1P
8	ザインドスリーナ	597,770	北斗中TM	6面
9	恋のホットロック	5,000,000	中田裕章	4時間で打ち切り
10	バルトリック	324,510	村本誠	5面

プレイシティキャロット琴似店

北海道札幌市西区琴似2条2丁目　琴似グリーンビル

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(デュアルウェイ)		つきだて	4'52"96クリア(タイム優先)
2	アウトラン(レイクサイド)	38,942,350	佐々木義久	4'51"78クリア(タイム優先)
3	バブルボブル1P	10,000,000+α	つきだて	5周クリア1コイン
4	バブルボブル2P	8,191,760	幕田貴宏 つきだて	1コイン
5	ウェック・ル・マン24	548,390	幕田貴宏	6'08"3 クリア
6	サンダーセプターII	457,220	えびなひろし	R-6
7	ローリングサンダー	365,340	HYPER-MAD	R-10
8	サイドアームズ	2,264,400	HYPER-紅屋	クリア
9	ブレイウッド	1,606,990	中井昌平	1コイン
10	サイキック5	356,300	橘卓哉	R-3 1コイン

アビニョン

宮城県登米郡迫町佐沼字錦174　☎(0220)22—3211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	2,401,600	A・G・BのYSR	4周目3面
2	バブルボブル	4,620,000	えっち・みなOわ	Power upなし
3	スーパーバブルボブル	9,999,990	みんなの守護神・たかお	Power upあり
4	サイドアームズ	2,151,800	A・G・BのYSR	全面クリア
5	ザインドスリーナ	173,660	みんなの守護神・たかお	全面クリア
6	ファンタジーゾーン	12,667,220	A・G・BのYSR	3周目 2面までいったヨ
7	アルカノイド	718,200	にかいどーくんだヨ	1コインだヨ
8	アルゴスの戦士	5,395,000	A・G・BのYSR	全面クリア
9	ワールドカップ	優勝	こん・たく	手が黒くなった
10	源平討魔伝	全面クリア	A・G・Bの8人	かんたんだネ

弘前ハイローザスペースランド

青森県弘前市上手町15　☎(0172)33—6584

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	291,560	陽ちゃん	8面
2	アウトラン	51,737,570	EXPRESS	4'53"75
3	サンダーセプターII	437,180	Lip Tick	6面
4	沙羅曼蛇	2,070,400	EXPRESS	3周目5面
5	サイドアームズ	1,843,910	KEN	全面クリア
6	バブルボブル	7,872,800	PSIPHAR	〃
7	ダブルXミッション	1,824,000	うあああ〰じ	
8	アルカノイド	1,062,560	YNG	全面クリア
9	ファイヤートラップ	323,390	たけちゃん	
10	怒号層圏	250,840	FIREBURST	

ゲームコーナーロン

札幌市北区新琴似12条11丁目1—5　☎(011)761—6172

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	226,550	竹村	3面
2	サイドアームズ	1,882,800	石川	全面クリア
3	ダンクショット	4チーム勝抜	佐々木	
4	沙羅曼蛇	2,101,400	川田んご	3周5面1コイン
5	アルゴスの戦士	5,382,220	オヤジ	27面クリア
6	ローリングサンダー	391,640	佐野賢	10面
7	スラップファイト	9,999,990+α	田村と小塚	255エリア
8	奇々怪界	572,450	松野護	14面
9	怒号層圏	215,000	竹村	4面1コイン
10	源平討魔伝	全面クリア	竹村・藤沢・坂田	

ゲームセンタータイリョウ

宮城県角田市角田字牛館6　☎(0224)62—1384

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(ストーンヒル)	52,777,080	Spream SOL	4'44"90スタートタイム80秒
2	アウトラン(デュアルウェイ)	51,408,470	Spream SOL	4'46"87スタートタイム80秒
3	アウトラン(レイクサイド)	56,425,320	Spream SOL	4'47"59スタートタイム80秒
4	サイキック5	6,189,700	スコアをまちがえて送った闘神	8面1コイン
5	サイドアームズ	1,944,800	Spream SHOT	最終面クリア 1P 1コイン
6	沙羅曼蛇	6,592,100	AIR NEX XEN	9-5 1コイン1P
7	ローリングサンダー	242,960	拝天狗(Fs.)	8面旧バージョン
8	3Dサンダーセプター II	490,950	Spream SOL	最終面クリア
9	怒号層圏	1,406,730	Spream K.W	最終面クリア 1P 1コイン
10	奇々怪界	2,000,000	Spream パル君	R37 残12

ダイエーレジャーランド十和田店

青森県十和田市一番町7—27 とうてつターミナルビル2階　☎(0176)24—0065

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	9,999,998+α	VGM	1コイン全面クリア
2	スーパーバブルボブル	9,999,998+α	VGM	1コイン全面クリア
3	アルカノイド	1,122,930	VGM	1コイン全面クリア
4	アウトラン	4,813,050	VGM	4'53"50dコース
5	サイドアームズ	1,813,700	XANADU	全面クリア1コイン
6	ザインドスリーナ	1,221,510	T・WRYNECK	全面クリア1コイン
7	奇々怪界	423,450	やりました正義くん	
8	快傑ヤンチャ丸	1,145,300	イトボック	
9	源平討魔伝	最終面クリア	SUPER NEC	1コイン レベル4
10	サイキック5	530,000	DEN chan	

ゲームポイントフリーウェイ

札幌市西区富丘2条2丁目2—12　☎(011)683—4747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	1,070,920	按田亨	終面クリア(社会人)
2	ティードオフ	18ホール+6	新庄博之	1コイン(〃)
3	華弥生	三十一文	岡音隆幸	1コイン(〃)
4	ピタゴラスの謎	295,560	按田亨	23面(〃)
5	グラディウス	523,100	木村剛	2—3(〃)
6	1942	1,690,580	渡辺正夕喜	30面(〃)
7	熱血硬派くにお君	521,700	田中裕一	4—4(〃)
8	サイドアームズ	1,765,700	鈴木俊也	終面クリア(学生)
9	バブルボブル	2,585,510	清水英夫	81面(〃)
10	奇々怪界	584,050	宮下誠一	16面(〃)

当店は郊外型コーナーで、社会人主体の客層で構成され、メダルゲームとビデオゲームに分かれます。
ハイスコアでは、息の長い人気ゲームも含め掲示しました。

君こそゲーメスト

全国集計機種別 第1位から第3位

●アウトラン

Aコース	4'51"40	RUN鳥不会(東京)
Bコース	4'47"46	CRAMPBOY(東京)
Cコース	4'44"90	Spream-SOL(福島)
Dコース	4'46"87	Spream-SOL(福島)
Eコース	4'45"75	今度も2番かな㊟(東京)

●カルノフ

999,999 (全面クリア)	みやもと(京都) ECM-ZENJI(神奈川)

●サンダーセプターII

1位	504,450	FANCY-KETOSE(東京)
2位	490,950	Spream-SOL(福島)
3位	479,790	S.N MASTER(長野)

●アレックスキッド

1位	472,230	オヂギ!カラテカくん(東京)
2位	290,170	CPM闘幻狂RANSEUR(埼玉)
3位	254,510	㈧JOG!(岡山)

●サイキック5

1位	12,827,600	JAG-SBT(東京)
2位	6,189,700	スコアをまちがえて送った闘神(福島)
3位	2,670,400	TMC-SHO&マリちゃん(千葉)

●沙羅曼蛇

1位	10,000,000+α	KCH-TAG(宮崎)
2位	9,957,200	すぱいきっど大和
3位	9,561,500	ACU-やんちゃ丸(東京)

●バルトリック

1位	981,980	ACU-EPS(東京)
2位	599,870	COM(千葉)
3位	508,500	細野哲雄(群馬)

今回の「君こそゲーメスト」のハイスコアを見てだれでも変だなーと思うのは、バブルボブルとスーパーバブルボブルが集計から消えたことでしょう。理由は、両方とも1Pはカウンターストップが多数だったからです。2Pの方は、97面でねばった人もいたからです。

今までにはあまりなかったことなのですが、今回からいくつかの店で絶対に出ないスコアを送って来ました。このようなスコアに対しては、最悪の場合は掲載中止ということもあります。各店とも注意してください。

今回は、編集部内の人事異動があり(?)、ハイスコアは、GOD鈴木・山河悠理・慶一郎・私、REO Y・Yの4人で担当することになりました。今回から締切日を厳守しますので個人のハイスコアを送られる方は月末までにお願いします。

★お店の人にお願い。めざせハイスコアは月末締切の翌月5日必着でお願いします。

Ⓡ

ダイエーレジャーランド郡山店

福島県郡山市大町1—4—5 ☎(0249)34—2121(内)262

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル(IP)	3,789,460	GREFON.	65面
2	奇々怪界(IP)	979,300	SIR(SVC)	13面
3	のぼらんか(IP)	754,800	DON.	27面
4	スーパーバブルボブル(IP)	1,964,210	KAPPOW(SGM)	㊥49面
5	アテナ(IP)	895,800	SIR(SVC)	正攻法 最終面クリア
6	怒号層圏(IP)	172,620	OCT(SVC)	エリア4
7	ヤンチャ丸(IP)	343,400	SIN	
8	ザインドスリーナ(IP)	603,560	わ～じゅん	㊥4面
9	ローリングサンダー(IP)	190,100	MZ.	6面
10	グラディウス(IP)	591,100	IQ.	2周目の4

ニュースターグループ4店

山梨県甲府市城東2—10—22 ☎(0552)32—7570

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	586,720	H.Y	ニュースター
2	ザインドスリーナ	684,700	MAPPY	ゲームプラザ
3	スーパーバブルボブル	9,999,990	ポチャ	ニュースター
4	ピタゴラスの謎	161,740	UG	ニュースター
5	サイドアームズ	1,855,800	Coolp ILM	ゲームプラザ
6	源平討魔伝	999,900	MAX	上高地
7	沙羅曼蛇	3,048,400	佐野	京王
8	快傑ヤンチャ丸	1,036,500	M.O	ニュースター
9	ダンクショット	113対111 5試合勝抜き	アライ	ニュースター
10	アウトラン	37,659,420	NS	ゲームプラザ

ウイルトークタイトー

群馬県高崎市鞘町32番地 ☎(0273)26—4244

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダライアス	1,317,320	とおるくん	
2	ウェック・ル・マン24	290,820	とおるくん	ステージ7 36.9km
3	バブルボブル	9,999,990	TRI-MENDO	ZAP5回 1人用 カウンターストップ
4	アルカノイド	1,080,330	田口祐二くん	1コイン 最終面クリア
5	サイドアームズ	1,769,500	MAK. SAITO	1コイン1人用 最終面クリア
6	沙羅曼蛇	1,663,800	多津君保津歩	3周目2面
7	ブレイウッド	2,604,620	TRI-TIA	真の80面クリア
8	ザインドスリーナ	724,570	TRI-ENR	
9	XXミッション	840,600	田口祐二くん	
10	バルトリック	508,500	細野哲雄	1コイン ファイナルゾーンクリア

びでお いん SAKA

埼玉県川越市新富町1—18—7 一番館2F ☎(0492)24—9869

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	2,291,500	戦闘狂 HOTTAN(細野)	1ミス 全面クリア
2	アレックスキッド	290,170	CPM闘幻狂 RANSEUR	RD7(ジグラット)その後3コイン投入で全14面クリア
3	バブルボブルIP	6,069,900	プロジェクトA子	最高ランク・JADO無し ZAPX2・RD98
4	快傑ヤンチャ丸	9,999,900+α	CPM闘幻狂 RANSEUR	3周目クリア 256UP使用
5	奇々怪界	2,755,600	戦闘狂 NUKEGAKE	5−8
6	沙羅曼蛇	3,227,800	AOI美琴	ノーマル 1コイン 5−1
7	ファイヤートラップ	28,100	ベルサイユ・ジョー・イノウエ	3面(入荷直後)
8	アルカノイド	915,500	戦闘狂 NUKEGAKE	今回は中学生を優先しました。ALL
9	アルゴスの戦士	5,858,700	CAN	全面クリア
10	P・Bスターズ	448,540	ハイパースーパー店長	あの男でもこの店はビクとも揺らぐまい

amusement house MARY POPPINS

埼玉県飯能市緑町15—12 ☎(04297)4—3132

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ダークミスト	295,710	CRS-Y'S	
2	カルノフ	190,580	BEN	3面
3	奇々怪界	3,000,000	CRS AOI美琴	ノーミス9−4 残30機
4	バブルボブル	9,999,990	CRS ドランク長谷川	パワーアップ オリジナル
5	バブルボブル	7,955,450	CRS ドランク長谷川	ノーマルモード
6	ガルディア	1,000,000+α	CRS AOI美琴	
7	沙羅曼蛇	3,646,100	CRS AOI美琴	1コイン 5−5
8	ザインドスリーナ	1,360,090	CRS AOI美琴	全面クリア
9	ローリングサンダー	201,320	CRS	エリア7
10	怒号層圏	1,433,910	CRS-A子	1コイン 全面クリア

アポロ

東京都東村山市栄町２—16—18　☎(0423)95—1880

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	268,700	KIN	8面
2	ザインドスリーナ	556,210	2AM	
3	バブルボブル	3,850,170	LIE	
4	メトロクロス	479,050	XOR	
5	スラップファイト	606,840	YSO	
6	快傑ヤンチャ丸	240,400	END	最終面(R8)
7	ワ--ルドカップ	11：0	H.M	
8	アルカノイド	96,490	?	
9	カルノフ	79,800	?	
10	バブルボブル	5,838,570	HAPPYEND WAD & MAD	2P

ゲームセンタースカッシュ

東京都小金井市本町５—19—３　☎(0423)85—4565

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	快傑ヤンチャ丸	1,076,000	FAN-SDF	6面
2	アクションファイター	146,600	長坂	
3	ローリングサンダー	151,680	御祖魔II	
4	奇々怪界	677,600	KEK	R-14
5	ロードランナーⅣ	1,402,600	FAN-SDF	R-42
6	アレックスキッド	165,320	NTY-AHT	
7	バブルボブル	9,999,990+α	SEPKAI	
8	ロードランナーⅣ(2P)	1,050,840	FAN-SDF-HDK	27面
9	グラディウス	2,296,000	相川和貴	
10	Racken up	4,308,110	LASER-S	フリッパー

カジノ・カーニバル

東京都立川市柴崎町３—２—16　☎(0425)22—2909

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ロードランナーⅣ	1,670,140	ISYNニパ	30面＋α
2	怒号層圏	175,480	川島知行	4面
3	アウトラン	46,477,790	KTZ	4'50"12 DUAL WAY
4	アレックスキッド	182,220	佐藤一郎	4
5	エンデューロレーサー	43,192,562	岡野風太郎	3'54"42
6	ハイスピードピンボール	9,999,999＋α	ERI & ASTU	2周目
7	スーパーバブルボブル	9,999,990	EXCHANGER	ZAP5回
8	ダンクショット	5面まで	拝島シマダ君	点数でない
9	沙羅曼蛇	2,395,900	ドラエモンデブの人	ココラデハマル
10	サイドアームズ	1,785,200	KTZ	全面クリアー

プレイシティキャロット巣鴨店

東京都豊島区巣鴨１—15—１　宮田ビルB1☎(03)943—6735

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	981,980	ACU-EPS	6面
2	ローリングサンダー	415,920	EXCHANGER	クリア
3	サンダーセプターII	504,450	FANCY-KETOSE	MARSHAL
4	アウトラン (VINEYARD)	4'51"40	RUN鳥不会	車イージー
5	〃 (DEATH VALLEY)	4'47"46	CRAMP BOY	〃
6	〃 (STONE HILL)	4'46"09	うえの(ACU)	〃
7	〃 (DUAL WAY)	4'47"18	EXCHANGER	〃
8	〃 (LAKESIDE)	4'45"75	今度も2番かな(た)	〃
9	サイキック5	12,827,600	JAG-SBT	クリア
10	沙羅曼蛇	9,561,500	ACU-やんちゃ丸	13－5(7機)

ゲームプラザ・ザ・ゴリラ

東京都豊島区東池袋3-1-4 サンシャインシティ文化会館B1 ☎(03)983-0618

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ティードオフ	11ホール	ちぐ	1COIN
2	ローリングサンダー	309,500	D・A	
3	サイドアームズ	1,887,000	L・U・M	
4	サイキック5	1,074,400	TYG・クイズラ	
5	快傑ヤンチャ丸	591,000	EWD-中村	
6	ウェック・ル・マン24	534,850	松本	
7	アウトラン	32,319,770	大森あずき	
8	エンデューロレーサー	2,812,291	室田健	
9	ハングオン	47,689,670	森沢優	
10	TX-1	283,500	森沢優	

■ヒットゲームBEST 10

前回	順位	ゲーム名	メーカー名
3	1	アウトラン	セガ
4	2	バブルボブル	タイトー
5	3	アルカノイド	タイトー
2	4	ローリングサンダー	ナムコ
1	5	サイドアームズ	カプコン
初	6	カルノフ	データイースト
6	7	ファミリースタジアム	ナムコ
8	8	サンダーセプターII	ナムコ
初	9	ダンクショット	セガ
7	10	奇々怪界	タイトー

ゲーメスト読者の皆さん、お元気ですか？　突然ヒットゲームBEST10のコーナーに乱入した、やまざき・たくでございます。今月から講評を担当させていただきますので、ひとつ気長にお付き合い下さいませ。

さて、今月のBEST10は45店で集計しました。なんと10機種中8機種が先月と同じ顔ぶれで、初登場は「カルノフ」と「ダンクショット」のみ。しかも6位と9位という、そこそこの順位で登場。インパクトの強いニューゲームがなかったようで、BEST10の機種の動きも、上位と下位で真っ二つ。AOUの前の静けさ、なんでしょうか？

まずはベスト5。「サイドアームズ」「ローリングサンダー」が、それぞれ5位・4位まで落ちて、あとの3機種がそっくり押し上げられた形になりました。

「アウトラン」がついに1位！　かなりのお店で見かけるようになりました。あとは、どこまで人気を維持して爆走できるか、ですね。

「バブルボブル」は、ゲーメストの攻略記事が効いたかな？　もうやり尽くされた気がするので、そろそろピークと見ておりますが……。

不沈空母「アルカノイド」。ビデオゲームの演歌歌手とも言うべき息の長さに、あらためてこのゲームの質の高さを痛感せざるを得ません。

5位まで落ちてしまった、「サイドアームズ」。うーん、AV効果のみ追求したゲームは、寿命が短い！　しかも、難易度がメチャクチャだと思いませんか、これ。

A級プレイヤー諸君なら、数日で終わらせちゃったという人は多いでしょうけど、普通のプレイヤーにとっちゃ一度やられたが最後、あと30秒続けばいい所。次のマイキャラが登場してからの無敵時間が1秒くらいしかなく、立て直す余裕が全然ないんです。マニアに易しく、一般人に難しい難易度設定なんて、はっきり言って最低ですよ！　もっとみんなが楽しめるような程度に考えて下さいよね！

「ローリングサンダー」や、すでに黄泉の国へ落ちてしまわれた「源平」に関しても、プレイヤーの飽きが早かったように思います。難度はそれなりだったんですが……。

AVとコンセプトの相互効果がかみ合わないと、真のヒット作は誕生しないのだ！

……さてさて下位打線へ。

「カルノフ」、敵がいきなり現れて攻撃してくる（しかも最初から）構成は意地が悪い。カウンターストップも出ちゃったし、ロングヒットを期待するにも、今一つ力不足。

「ファミスタ」「ダンクショット」のスポーツゲーム路線は、平たい一般受けで安泰かな。

——とまあ、今月はこのような所で。ベスト5に揺さぶりをかけるような新製品の登場に期待します！　(た)



ゲームセンターヤマト
長野県飯山市南町17―1　☎(0269)62―4939

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考考
1	アウトランDX (ヴァインヤード)	25,721,890 (5'09"76)	田辺昌之 ARCADIA Ⓡ	75秒設定
2	アウトランDX (デスバレイ)	17,763,900 (5'13"24)	山田利之(XYZ)	70秒設定
3	アウトランDX (ストーンヒル)	18,155,900 (5'11"71)	久保田正人 (MAT)	70秒設定
4	アウトランDX (デュアルウェイ)	31,295,710 (4'57"65)	田辺昌之 ARCADIA Ⓡ	75秒設定
5	アウトランDX (レイクサイド)	21,805,300 (5'07"78)	久保田正人 (MAT)	70秒設定
6	ローリングサンダー (ロケテスト版)	176,520	新免悟(KEN)	STORY2 AREA6
7	サイドアームズ(IP)	2,439,000	田辺昌之 ARCADIA Ⓡ	ノーミス全面クリア 1コイン
8	怒号層圏(IP)	1,269,450	新免悟(KEN)	最終面クリア 1コイン
9	グラディウス	1,940,900	小林東一(TOY)	5―1
10	沙羅曼蛇	2,084,800	田辺昌之 ARCADIA	3―6

ゲーム イン カナザワ
金沢市入江3丁目34番地　☎(0762)91―2030

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	81,500	Z.I.G	
2	ダンクショット	110×107	TRT	College I
3	ローリングサンダー	128,220	CH	AREA 4
4	アウトラン	41,030,410	LEGEND	デスバレイ75"設定 4'49"56
5	バブルボブル	5,439,020	ぱあっちILL	2周目R＝91
6	怒号層圏	1,340,750	コナちゃん	
7	ギガス	366,190	モアイ	
8	アレックスキッド	73,380	POO	
9	ピタゴラスの謎	259,780	POO	R＝21
10	奇々怪界	480,900	ゆみやん	SCENE＝11

天野スポーツのゲームコーナー
愛知県西尾市高砂町41　☎(0563)56―2670

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	3,973,700	KG(AKI)	6―2
2	奇々怪界	684,900	Takao S	
3	熱血硬派くにお君	639,800	ASG Y,W	
4	アレスの翼	385,500	N.S	
5	魔界村	2,738,600	たから	
6	スター・フォース	3,080,400	K.G	
7	快傑ヤンチャ丸	704,900	FSR.!!(SUP.R2)	
8	ローリングサンダー ニューバージョン	415,280	ASG Y,W	全面クリア
9	黄金の城	710,000	FUJ	
10	サイドアームズ	1,840,100	FSR.!!(SUP)	全面クリア

プレイシティキャロット豊橋店
愛知県豊橋市駅前大通り1丁目12　☎(0532)55―8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ウェック・ル・マン24	551,710	EXTRA(ETE)	LAP603.7クリアー
2	サンダーセプターII	468,910	EXTRA BIG BLAST	6面
3	快傑ヤンチャ丸	500,400	BFM & SIM	8面ラスト
4	ブレイウッド	9,283,640	ZAP.M.N	1000パワー 80面＋α
5	バブルボブル	7,522,350	EXRA-MSS	予定終了 ハッピーエンド
6	サイドアーム	1,852,100	HDK.SHINKURU	
7	サイキック5	2,241,100	HCM-NIX	クリア
8	ローリングサンダー ニューバージョン	379,100	Y.W	全面クリア
9	カルノフ	378,400	AGF & IMM	4面
10	アレックスキッド	141,610	BFM & SIM	4面

ビデオインマツヤ丸太町店
京都市中京区烏丸丸太町西入る北側　☎(075)211―8069

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー (ニューバージョン)	311,260	中塚賢	8面
2	アウトラン (レイクサイド)	45,800,620	吉田賢司	75秒設定4'49"93
3	カルノフ	999,999	みやもと	1コイン全面クリア
4	バブルボブル (スーパー)	9,867,020	ほりえ (1コイン 1人用)	8周目68面
5	奇々快界	794,950	M.BOY	16面
6	サイドアームズ	2,056,100	みやもと	ノーミス全面クリア
7	ファイヤートラップ	1,000,000＋α	それちゃん	1コイン
8	怒号層圏	1,417,230	RX-JYU	ノーミス全面クリア
9	アレックスキッド	230,280	裸亜具LGQ	5面
10	ロードランナーVI	3,522,670	TOM & KYU	2人用(1コイン)79面

プレイシャトー
神奈川県横浜市伊勢崎町　☎(045)251―8340

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファミリースタジアム	11―1	T.H	T-G 1回コールド
2	ダンクショット	?	椎名堂	プロ
3	カルノフ	182,600	M.M	1コイン5面
4	サンダーセプターII	336,470	でんすけ	5面
5	ローリングサンダー	376,400	VMT-DAN	1P10面クリア
6	ワールドカップ	4―0	ABA	全クリア
7	サイドアームズ	2,145,500	K.M	IP 1コイン全クリア
8	ジャッカル	297,700	ABA	ノーマル
9	怒号層圏	371,220	TON.TON	IP 1コイン ザンゲルド域
10	バブルボブル	9,789,940	VMT-ABUと 吉田美奈代	2P 100面クリア

WE'LL TALK TAITO小田原店
神奈川県小田原市栄町2―13―19　☎(0465)23―5455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ウェック・ル・マン24	601：1	ECM-ZENJI	540,960
2	スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	H.F	
3	バブルボブル	9,999,990＋α	H.F	
4	サイドアームズ	1,950,800	PAJ	全面クリア
5	サイキック5	901,900	NAK	6面
6	ブレイウッド	500万＋α	ECM-ZENJI	真の80面クリア
7	バルトリック	443,950	HAM	3面
8	ダークミスト	384,600	RYO	
9	快傑ヤンチャ丸	498,900	WTZ	
10	カルノフ	999,999＋α	ECM-ZENJI	全面クリア

富士バッティングスタジアム
静岡県富士市水戸島本印64―1　☎(0545)63―7200

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	スーパーバブルボブル	4,002,790	VERTEX-AIR	IP 1COIN
2	アウトラン	18,426,820	VERTEX-AIR	Aコース・70秒
3	サンダーセプターII	330,600	ENDLESS-KUZ	5面
4	沙羅曼蛇	2,458,700	ENDLESS-KUZ	1COIN 3機
5	怒号層圏	1,245,700	ENDLESS-TEN	最終面クリア
6	NEW ローリングサンダー	129,800	TEN	
7	グラディウス	3,019,400	かずっぴー	
8	快傑ヤンチャ丸	762,500	VERTEX-AIR	
9	アルカノイドII	803,600	浜田実夏	
10	サイドアームズ	1,836,000	HIJ	クリア

プレイシティキャロット松本店
長野県松本市中央1―3―7 セントラルビルB1　☎(0263)35―6744

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	55,070,730	N.S	4'48"53 LAKE SIDE
2	ブレイウッド	5,423,800	AIQ＋ 恵一＆恵美	
3	ザインドスリーナ	4,825,400	恵一＆恵美	
4	サイドアームズ	2,061,300	AIQ	1コインクリア
5	プレビリアン	1,791,200	AIQ & DMB	
6				
7	サイキック5	667,900	マイナーTAN (GAN)	STAGE6
8	ウェック・ル・マン24	544,930	AIQ＋ 恵一＆恵美	GOAL IN！
9	3D-サンダーセプター	479,790	S.N MASTER	
10	ファミリースタジアム	RVSG 52-0 1億3000万円	俺は中日の落合さ！	

がらんがらん
長野県駒ヶ根市赤須東6―23　☎(0265)83―4123

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	沙羅曼蛇	3,499,000	Lucky7 Now Win！	5周目5面1coin
2	源平討魔伝	―――	15名(T.米、森岡、ERI、北沢 他)	頼朝征伐
3	奇々怪界	685,500	Now Win！	2―7(SCENE・15)
4	怒号層圏	249,470	Now Win！	1coin 最終面
5	ローリングサンダー	291,660	Now Win！	ニューバージョン AREA-8
6	テディーボーイブルース	656,910	おはまり君	16面
7	アルカノイド	988,180	Oh.Jun	ALL(33面クリア)
8	ザインドスリーナ	1,097,330	AKABEE	
9	アマテラス	1,052,500	Now Win！	4―5(AREA-19)
10	メジャーリーグ	258,350	IUP	1coin 8―0

ナムコゲームスポット
千葉県市川市市川1―4―10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	1,044,440	キングシーザー	ALL
2	サンダーセプターII	456,500	CGP-CHIR	6面のさいご
3	エンデューロレーサー	43,126,326	CGP-CHIR	3'54"03
4	グラディウス	1,443,200	S・P・T	
5	ドラゴンバスター	7,176,570	まめお	63面
6	ローリングサンダー	423,400	F・H・H	ALL
7	モモコ120%	1,100,000	OAZ	ALL
8	セクションZ	243,000	N・K・K	
9	ガルディア	1,000,000＋α	ZAM	ALL
10	アテナ	2,212,200	F・H・H	ALL

ビデオインセガ船橋店
千葉県船橋市本町1―3―30　☎(0474)23―7076

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	43,171,990	CGP-CHIR	ゴールDVALWAY 4'51"25
2	奇々怪界	296,750	ZAM	6面ざま～みろ むらい
3	サイドアームズ	1,854,100	ZAM	ノーミス全面クリア
4	アレックスキッド	225,260	RYO	RD6
5	ダンクショット	5面	CGP-CHIR	2回目で！
6	アルカノイド	1,137,770	YAS	ALL
7	ギガスII	628,810	L.CUTINA	
8	エンデューロレーサー	21,178,731	CGP-CHIR	
9	ピタゴラスの謎	334,680	♡67	
10	怒号層圏	1,269,630	SBJ	

ゲームセンタートミー
千葉県佐倉市上志津1660―2　☎(0434)87―4226

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	9,999,990	――A	1人で7面クリア
2	アルカノイド	1,307,320	ゆうくん	オールクリア
3	沙羅曼蛇	2,658,800	KKK	4―5面
4	熱血硬派くにお君	751,900	くわばらくん	
5	アルゴスの戦士	6,099,250	吉田号	Roon 27
6	アテナ	2,489,750	しんくん	
7	サイドアームズ	1,844,500	リンダ君	最後まで
8	怒号層圏	1,212,020	せえいち・スガヌマ	2人で
9	妖魔忍法帖	2,789,000	ゆうくん	
10	グラディウス	1,837,200	M.K	

サンペディックナムコランド
千葉県習志野市谷津1―161　☎(0474)77―5192

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	351-040	KIM	クリア
2	ウェック・ル・マン24	543,280	COM	クリア 606.9sec
3	バルトリック	599,870	COM	4面のまん中
4	サイキック5	1,993,400	Death	クリアー!!
5	カルノフ	516,110	K・G・B	7面
6	サイドアームズ	1,847,000	COM	クリア
7	スーパーバブルボブル	9,999,990＋α	YOU.A	IPコマンドなし
8	バブルボブル	10,131,080	ああるじいぷう …ZURUZURU…	2P ALL
9	スターウォーズ	40,038,774	HAB	5時間15分
10	ガントレット	3,049,456	KEI	エルフ 1コイン

ゲームプラザナムコ
千葉県千葉市中央3―17―1 千葉セントラルプラザ内　☎(0472)27―3092

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン (DUAL WAY)	36,423,590	FPG-BON	4'47"68 70秒設定
2	〃 (DEATH VALLEY)	32,820,120	FPG-TMC -わよう	4'48"00 Bなら日本一だぜ！
3	ローリングサンダー (ニューバージョン)	375,000	ZET	全面クリアー
4	サイドアームズ	1,761,100	Y.I.SYI	ベリーハード クリアー
5	サンダーセプターII	371,180	FPG-TMC -わよう	CAPTAIN
6	バブルボブル(IP)	6,910,760	FPG-PAC	R100クリアー ZAP2回
7	スーパーバブルボブル(IP)	9,999,990	YOU.A	R100クリアー ZAP7回
8	サイキック5	2,670,400	TML-SHO＆マリちゃん	全8面クリアー
9	沙羅曼蛇	2,260,600	FPG-TML -わよう	ランクベリーハード 4周目
10	キューティーQ	939,260	T・T	ボーナス最高 96,000×3

ゲームインプラザオリンピアン
北九州市小倉北区京町2丁目6—7　☎(092)521—2040

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	325,120	XENON	1コイン10面クリア
2	ブレイウッド	1,229,500	PIRELLI	1P 1コイン 72面
3	サイドアームズ	1,832,200	アキラ & TAKUMI	1P 1コイン 全面クリア
4	ロードランナー	676,720	KTJ.	1P
5	奇々怪界	714,050	KTJ.	
6	ザインドスリーナー	536,550	アキラ & TAKUMI	1コイン5面
7	快傑ヤンチャ丸	763,900	T.M	
8	妖魔忍法帖	5,000,000	ヤマシタ、ヨシタカ	
9	ニューアルカノイド	941,950	PIRELLI	
10	ファンタジーゾーン	6,649,100	WANG CHONG	

TVプレイハウスミッキーハウス
岡山県岡山市八幡115—9　☎(0862)72—6734

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	カルノフ	296,830	CCB	ノーマル4面
2	ローリングサンダー	226,860	AGO	ノーマル4面
3	サイキック5	336,500	後藤	3面
4	恋のホットロック	9,999,900	HOT SNOW	22周1面
5	ウエック・ル・マン24	552,620	平田	全面クリア
6	アルカノイド	694,950	かまお	32面
7	奇々怪界	503,700	原田敏之	8面
8	沙羅曼蛇	1,521,800	板垣浩	2周6面
9	快傑ヤンチャ丸	477,500	CCB	2面
10	バブルボブル	3,221,500	門脇	1P ノーマル66面

ゲームハウス999
大阪市旭区中宮5丁目12—12　☎(06)953—9838

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	44,048,310	HART・A・B・E	
2	サイドアームズ	1,852,600	GAW DISIR	
3	ウェック・ル・マン24	524,750	紀平健志	
4	サイキック5	1,224,200	GAW 桜高のかおり	
5	カルノフ	479,990	紀平健志	
6	快傑ヤンチャ丸	831,000	GAW 桜高のかおり	
7	ザインドスリーナ	2,290,370	阿部徹也	
8	怒号層圏	1,221,830	大久保	
9	ローリングサンダー	232,020	AKYND	
10	バブルボブル	6,465,670	GAW 桜高のかおり	

プレイハウス アスカ
佐賀県伊万里市浜町五番街 アスカビル2F ☎(09552)3-2895

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	NEW・ローリングサンダー	366,080	S.IKEDA	全面クリア
2	沙羅曼蛇	2,206,000	Mr.VEX	3—5 1P
3	アレスの翼	723,300	M.SHIBAHARA	全面クリア1P
4	ジャッカル	453,800	M.SHIBAHARA	クリア目前1P
5	スーパー・ドンキホーテ	448,500	M.NAKAMURA	全面クリア
6	ファイヤートラップ	67,940	H.MAEDA	3面
7	ロードランナーⅣ	209,820	Mr.VEX	R-8 1P
8	ダーウィン4078	595,940	M.SHIBAHARA	15面
9	アルカノイド	1,217,360	M.SHIBAHARA	全面クリア
10	ASO	2,698,470	Mr.ILS	全面クリア

プレイスクエア ウィル
岡山県岡山市表町2—2—28　☎(0862)27—9314

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アルカノイド	1,261,320	G・K	全面クリア
2	グラディウス	885,900	河本	レベル難
3	怒号層圏	285,900	梶原	
4	ファンタジーゾーン	14,086,800	S・D	
5	バブルボブル(1P)	9,999,900	Mr. PAC-LAND	
6	奇々怪界	2,203,150	めぞん一刻 九条明美	
7	沙羅曼蛇	2,719,100	SUPER MZ	
8	ローリングサンダー	210,720	A. BE	
9	サイドアームズ	1,844,200	桜迷路	全面クリア
10	カルノフ	372,170	井料田豊文	ラウンド5

ギャル元町
兵庫県神戸市中央区元町通2—2—10

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	7,255,600	入江俊行	学業もクラスNo.1
2	アルカノイド	798,300	熊野弘康	
3	アルカノイド2	677,400	祝　泰史	
4	バブルボブル	1,483,750	入江俊行	
5	ギャプラス	99,600	舛田一夫	
6	ゼビウス	687,650	船越　稔	
7	タイガーヘリ	482,690	米田勝	
8	魔界村	979,300	大江秀和	
9	奇々怪界	126,950	柏原憲一	
10	熱血硬派くにお君	98,830	谷家弘康	

ゲームキャロット住吉
長崎市千歳町11—6　☎(0958)47—3352

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	219,210	橋本佳尚	3面
2	怒号層圏	308,220	古野裕志	ザンゲルド城
3	ファイヤートラップ	77,840	森崎敏宏	4面
4	妖魔忍法帖	432,700	片山道久	R-3
5	サイドアームズ	1,854,3000	片山道久	R-10 クリアノーミス残り5キ以上
6	奇々怪界	969,150	宮崎和久	17面
7	スター・フォース	362,900	岩下茂信	7面
8	Mr. 五右衛門	110,350	佐々木大蔵	4面
9	快傑ヤンチャ丸	424,600	片山道久	R-4
10	ローリングサンダー	360,820	小林春夫	R-10

キャンパスセガ岡山店
岡山県岡山市津島中3—6—5　☎(0862)41—1202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ファンタジーゾーン	9,505,900	CCD	
2	メジャーリーグ	1,165,850	MVX	電遊会
3	ギガス	393,040	東健	
4	アクションファイター	213,000	DNY・UNY	電遊会
5	スペランカーII	629,000	Mr. TOTY?	
6	グラディウス	1,072,500	周藤紀明	
7	アルカノイド	1,059,990	九ちゃん	全面クリア1コイン
8	ガルディア	938,900	M. E	
9	ファイナライザー	2,119,600	TIT	
10	カロリー君 VS モグラニアン	75,490	AAA	

WE'LL TALK TAITO
愛媛県松山市大街道1—6—4　☎(0899)33—6806

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	5,062,240	絶対POW	75面
2	サイキック5	263,700	K子さん好きだあ—!	
3	ブレイウッド	333,880	SURPESSER R・T	8面
4	快傑ヤンチャ丸	1,047,100	富田優一	
5	ダークミスト	332,960	SURPESSER RT	2面
6	バルトリック	245,170	SURPESSER KENII	3面
7	カルノフ	233,660	山下茂樹	4面
8	パニックロード	1,071,000	SURPESSER LEE	11面
9	サイドアームズ	1,798,100	SURPESSER KENII	ALL
10	アウトラン	48,393,150	POW御中	レイクサイド

ゲームスポット大橋
長崎市大橋町7—17 森田ビル1.2.3F　☎(0958)45—9619

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バルトリック	215,140	川崎哲也	3面
2	ザインドスリーナ	317,400	瀬川中也	4面
3	ラストミッション	329,400	岩永好正	最終面クリア
4	特殊部隊ジャッカル(1P)	355,000	大川正智	1P
5	サイドアームズ(2P)	803,400	石本章 & 永田哲也	2P トータルスコア
6	XXミッション	255,900	田川務	ノーマル
7	プレビリアン	227,800	井上修	7面
8	快傑ヤンチャ丸	169,600	小林春夫	5面
9	アレックスキッド(1P)	132,350	岡村文裕	4面・1P
10	ローリングサンダー	352,600	永田哲也	最終面クリア

ゲームセンターニューチャンピオン
岡山県倉敷市阿知2丁目5—31　☎(0864)21—7585

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン(DX)	5'02"50	ⒶJOG!(深田)	Aコース　ノーマル
2	〃	4'54"56	A・H	Bコース　〃
3	〃	4'54"68	ⒶKID	Cコース　〃
4	〃	4'53"84	ⒶJOG!	Dコース　〃
5	〃	4'52"12	ⒶJOG!!	Eコース　〃
6	ウエック・ル・マン24(ミニスピンタイプ)	497,050	TZN(キャンパス)	ノーマル
7	ダンクショット	6ゲーム勝 120—119	ALB	2分1人
8	ギガス	529,970	B・B	ノーマル
9	アレックスキッド	254,510	ⒶJOG!	1人ノーメル
10	サイキック5	1,013,000	ⒶEVE	ノーマル

タイトピア木屋町店
愛媛県松山市木屋町3—10—13　☎(0899)24—8538

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	バブルボブル	3,766,770	岩崎文則	66面
2	ASO	2,000,970	SURPASSER R.T	
3	アルカノイド	1,261,350	岩崎文則	最終面
4	1942	12,056,880	K.F	
5	ファンタジーゾーン	12,677,200	SHINYA	
6	ガルディア	879,400	SURPASSER R.T	
7	ツインビー	3,302,150	ZOYAJI	
8	スターフォース	8,837,500	石丸謙治	
9	エキサイティングアワー	2,204,800	SURPASSER LEE	
10	サイドアームズ	1,498,400	合体野郎壬生	

ゲームスペースサンデー
長崎県長崎市出来大工町21　☎(0958)21—1441

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	サイドアームズ	1,881,300	ZMC-RGX	(β)で全面クリア
2	サンダーセプターII	475,580	AMI	ラウンド6
3	スーパーバブルボブル	3,909,780	HKS	
4	バブルボブル	3,378,180	HKS	
5	快傑ヤンチャ丸	961,500	ZMC-RGX	
6	ローリングサンダー	411,140	HKS	全面クリア
7	怒号層圏	313,600	HKS	
8	沙羅曼蛇	2,204,200	MRX	
9	奇々怪界	1,127,500	ACM	
10	アウトラン	38,413,040	HKS	

ビデオゾーン50
鳥取県米子市灘町2-52　☎(0859)22—9748

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	ローリングサンダー	294,400	SAKAI	1コインノーマル
2	ファンタジーゾーン	1,093,599	APE	ノーマル
3	アレックスキッド	205,540	AKI	1コインノーマル
4	快傑ヤンチャ丸	741,300	殿田淳	1コインノーマル
5	パニックロード	629,600	三島	ノーマル
6	サイドアームズ	1,965,430	赤尾	1コイン 1P ノーマル
7	沙羅曼蛇	1,694,600	KOA	1コイン 1P ノーマル
8	ザインドスリーナー	1,216,330	21の男	1コインノーマル
9	カルノフ	394,620	岡村	ノーマル
10	怒号層圏	221,600	長尾	ノーマル

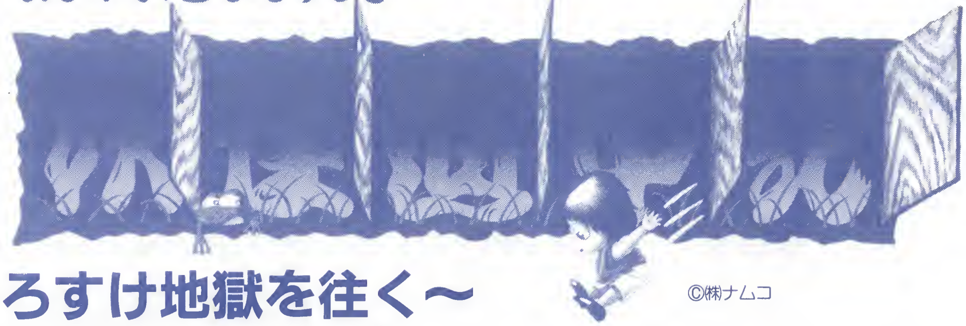
ハイテクセガ表町店
岡山県岡山市表町2丁目7—33　☎(0862)32—9267

	GAME	HI-SCORE	NAME	備　考
1	アウトラン	41,889,760	CBX	5'05"75
2	ダンクショット	第六ゲームクリア 114 VS 112	しろ(せいの)	
3	サイドアームズ	1,849,500	OUT LANDERS	最終面クリア
4	ピタゴラスの謎	456,520	T・Y	44面
5	ローリングサンダー	130,880	J・A・M	
6	ブレイウッド	595,850	カームセント	
7	バブルボブル	7,400,840	MR.PAC-LAND	コマンド無し
8	快傑ヤンチャ丸	715,900	J・A・M	
9	ティードオフ	—1	武道館輪島	1コイン 22ホール
10	カルノフ	382,460	しろ(しろ)	5面目

特報AOUショー情報

独占スクープ！

ようかいどうちゅうき



~たろすけ地獄を往く~

©㈱ナムコ

ナムコのニューゲーム 先取り情報！

この原稿を書いている段階で、まだ画面写真もないという開発中のニューゲームの独占スクープだぞ！ タイトルは「妖怪道中記」~たろすけ地獄を往く~で、たろすけという主人公が現世と異なる五つの世界を旅するという、アクションアドベンチャーゲーム。

妖怪をやっつけ パワーアップ

面数は5面。第一世界＝霊界入口、第二世界＝霊界、第三世界＝妖界、第四世界＝地獄界、第五世界＝輪廻界となっている。これらの世界を往く時、たろすけが使う武器が妖怪念力。これで敵の妖怪をやっつけ、お金を手に入れいろいろ買物をしてパワーアップする。

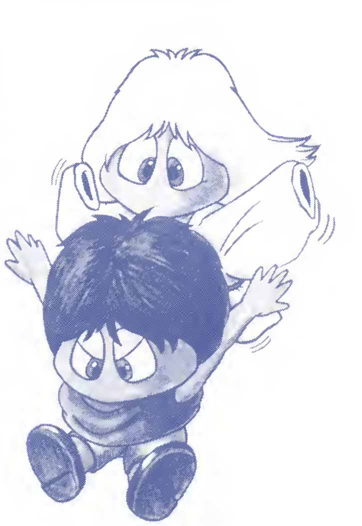
最後の運命は 君の行が……

各世界をクリアするためには、それぞれ条件を満さないといけない。条件を満して各世界をクリアして、第五世界まで行くと、えんま大王の登場。ここで大王の裁きが君に下るわけだが、この裁き、君の行によっていろいろ変わるマルチエンディングで、「あっ」と驚かされると思うよ。





たろすけ、妖怪念力で妖怪たちをやっつけろ



たろすけの背後霊もんもたろ~

AOUショー 出展リスト

ナムコ
妖怪道中記

コナミ
ウエック・ル・マン24
スピンタイプ
ミニスピンタイプ
魂斗羅（コントラ）
ダブルドリブル

カプコン
トップシークレット

データイースト
魔境戦士

ラビアン（予定）

ジャレコ
エクセライザー
サイキック5

セガ
スーパーチャンス
タイムスキャナー
シティタイプ
T―13タイプ
ハングオンII
ライドオンタイプ
シットダウンタイプ
ストレンジサイエンス

日本物産
ブービーキッズ

アイレム
小像隊ガッチョ

テクモ
オール・アメリカン・フットボール

タイトー
5機種

当選おめでとう!! 1月号プレゼント当選者発表

たくさんのご応募ありがとう!! ぜーんぶ当選にしたかったんだけど当たらなかった人ゴメン。次は当てるよ。

ダライアスポスター
（茨城県）秋山貴志
（神奈川県）櫛田弘行
（長野県）山口亮
（愛知県）小島真志
（三重県）川崎幹也
（他5名）

源平討魔伝ポスター
（宮城県）高橋英雄
（千葉県）佐藤良尚
（山梨県）門石興平
（愛知県）加世田誠
（福岡県）兼田伸一

快傑ヤンチャ丸ステッカー
（栃木県）小野道弘
（神奈川県）種橋健介
（福井県）大江寿季
（大阪府）伊藤弘樹
（福岡県）沢亮史
（他5名）

快傑ヤンチャ丸ポスター
（北海道）山口竜雄
（埼玉県）宮野章
（東京都）福田正史
（〃）渋谷誠
（和歌山県）大江靖敏
（他5名）

アウトランポスター
（福島県）堀川英一
（東京都）長島良
（愛知県）櫻井裕史
（奈良県）松本一生
（山口県）村河良一

ゲーメスト㊙生写真
（北海道）源寛輝
（青森県）秋田晋吾
（東京都）浅野将寿
（〃）鈴木竜太郎
（愛知県）下嶋高志
（他5名）

アウトランステッカー&キーホルダー
（青森県）原子康司
（〃）工藤龍二
（栃木県）小野道弘
（埼玉県）野中裕崇
（滋賀県）小西芳美

怒号層圏ポスター
（岩手県）斉藤雅洋
（埼玉県）安藤正春
（東京都）上田光紀
（奈良県）西川悟
（福岡県）藤田正樹
（他5名）

※賞品は発送の都合上、到着が2ヵ月前後遅れることがあります。ご了承下さい。

いやー、君たちはえらい！ 第1回「シールハイク」当選者発表

さー、待ってた人もいると思うけど当選者が決定しました。まずダントツの第1位。それでは発表でーす。

高串錦也君（神奈川）

彼はなんと全ての店を3回もまわって、シールハイクのハガキを3枚も全て色付きで送って来てくれました。ゲーメスト3冊買ったのにもびっくり！ 君にはゲーメスト・オリジナルテレホンカード2枚と源平討魔伝ののぼりが当たりました！

さて第2位は2名。

新貝義明君（神奈川）
中村隆輝君（東京）

この2人も全部の店をまわってくれました。2人とも中学生。受験勉強はどうしたのかな？ 君達にはテレホンカード2枚を送るぞ！

次は第3位、4名です。

鈴木幸宏君（神奈川）
波多野大助君（神奈川）
大原悟君（東京）
山本茂樹君（東京）

君達は色をぬってくれれば2位になったかもしれなかったのだ。4人共高校1年生。君達にはテレホンカードを送ろう。



根性の高串君です

さて最後に次点が3名。

鈴木俊次君、上原純一君、水野圭君。

3人共神奈川なのに全部回らないてはない！というわけで、君達にはアテナと怒の攻略本セットをあげよう。という訳で、以上10名が当選しました。色だけぬって送ってくれた人もどうもありがとう。地方の人、どうもすいません。今号のシールハイクは富山、石川です。みなさん参加して下さいね。今度はシール1枚でも良いですからねー。それじゃ、他の土地の人で、やってほしい人はお手紙下さいね。

（APAPA）

頑張ったぜコーナー!

ご当番編集長
風見　螢



私が某ゲームセンターの雑記帳に書いた文章が某誌に載った、のはいいけれど、その文章は目茶苦茶短くされていた。のもいいけれど、それが他の人の書いた文章と連結されていた。常連が「初めて来ました」なんて書くかよおおおぉぉ。怒りがね〜〜。
次号は鈴木炎が編集長。
(UPPはAA8BC7　螢)



カプコン特集を担当して久し振りに充実感を味った。特に、社長インタビューは大学の講義では絶対聞けない、貴重なものだった。感想、聞かせて。
(ぜんじ)



前の話になるけど、皆さんのバレンタインディはいかがでした?もらいすぎて始末に困ったチョコ等は赤斑まで。
(今年もさみしい赤斑)



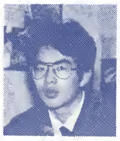
先号は忙しくて、ある所に参加したのみでした。今号もあまり書いていません。次号はがんばります。どーでもいいけどゲームがやりたいよー。
(ECMーあぱぱ)



この本の発売日に、私は引っ越す予定。3月…はたして私の住む所はあるでしょうか。
(雲のジュウザ　御旅屋)



実は後からMTJさんから聞いたのですが、隠しコマンドはやはり3つしかないと言っていたが、本当かな?
(GOD)



編集部に遊びに行ってキャッチされてしまった新人です。どうぞよろしくお願いします。
(下田淳)



それにしても私は写真うつりが悪すぎる。ただでさえものが悪いのに。今まで学生証で凶悪犯のようにうつらなかったことはない。この顔にピンときたら…。
(すかぴん大和)



奇々怪界のノーヒットはDIPスイッチ、ナンバーマッチに当たると1ゲームサービスだよ。
(ガントレット修業中・悠理)



もう当分またいた・ぷるぷるのスコアネームを見ることはないでしょう。またネ。
(REO・Y・Y)



ダライアスはおもしろいッ! ひさびさに金を使っても、もったいないと思わないゲームになっていると思うんだッ! こいつァハマルぜ! 次号編集長はオレだ。
(メガネハナーンゼブ鈴木炎)

次号(5月号)は3月30日発売!

●月曜日ナノダ

ゲーマーなら君だって考えるだろ。そう! ご名答!!

AOUショー&出展作品大特集

これっきゃない。多面的な取材。期待してネ!!

GAMEST　4月号
■昭和62年4月1日発行　第2巻3号通巻7号
■編集兼発行人　加藤　博
■発行元　株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15 柴田ビル
電話 03(293)9321
編集部 03(293)9324
■印　刷　耕文社

◆編　集
御旅屋喜久　風見螢　山河悠理　大和和大　林慶一郎
GOD鈴木　石井ぜんじ　REO. Y. Y.　ゼブ鈴木
下田　淳　JUP阿部　赤斑　APAPA　田口あゆみ
斉藤智晴　植村伴北
萩原祐四郎　高橋己代子
◆協力スタッフ
SHEEP STUDIO　エジマ企画　クリエイティブ・メイト
古本如洋　松川由雄　AGC

GAMEST 春だ！ カラーだ！ 復活だ〜ぁ プレゼント

① コナミ 魂斗羅ポスター



（10名）

② SNK バミューダトライアングルポスター ＆ループレバーキャップ



（10名）

③ ゲーメストアイランド テレホンカード（1枚ずつ5名）



④ アミューズメントビデオ米子提供 大山ペナント（30名）



⑤ SNK 怒号層圏攻略本 ＆ループレバーキャップ



（20名）

⑥ SNK バミューダトライアングル ポップ＆ ループレバーキャップ



（5名）

⑦ タイトー バブルボブルポップ



（5名）

⑧ 毎度おなじみの ㊙生写真



（3枚1組10名）

⑨ キング・コンピューター・ゲーム・レコード・カレンダー



（10名）

⑩ カプコンVGM レコード（5名）



⑪ SNK VGM レコード（5名）



⑫ データイースト ブレイウッド プレイングマニュアル（30名）



プレゼント希望の人は

3月30日までに、16ページにあるとじ込みハガキに記入してポストに入れて下さい。オット、切手をはるのを忘れないこと。

◆締め切り――3月30日の消印のあるハガキまで有効。

◆当選者発表―ゲーメスト4月30日発売の6月号誌上にて発表。

魔境戦士

絶好調
DECOの最新作!!



群がる敵を打ち倒し
金貨を奪え！
武器を集めろ！



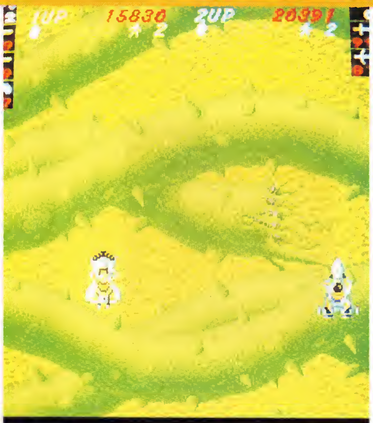
ゲームスタート!! 戦士達の出発だ。



森林を進む戦士。画面にいるのは鳥人だ。



あぶない！ ロープ兵にはさまれる!!



イバラの森を通過する戦士達。



昔、ウルトラセブンでこんな敵が…。

ご機嫌いかが？　みんな元気にゲームをやってるかな　腕はあがったかな？　カノジョできた？
さて今回は「ブレイウッド」「カルノフ」と、このところ絶好調のデータイーストの最新作「魔境戦士」の紹介です

まずゲーム説明といこう

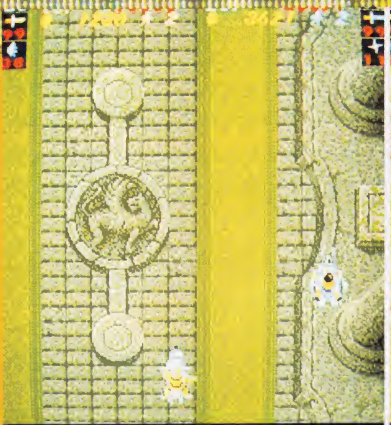
これが今流行のループレバーなんですね　慣れないと思わず指がつりそうになったりして　でも使いこなせるようになれば、なかなか奥の深い操作系でもあるね
左ボタンが主人公からの攻撃　右ボタンが主人公が乗るマシーンからの攻撃です　当然2人同時プレイ可で、コンティニュー付き（ほとんど怒号魔圏だなァ）
プレイヤーの武器は無制限だけど、マシーンの武器は限りがあります　その時は、別の新しいマシーンに乗り変えたりする訳です
マシーンは8種類あり、誘導弾が使える物、レーザー砲を装備している物、敵をつらぬく破壊光線を装備している物etc　又、マシーンのスピードをアップするターボもあるヨ

買うんだよアイテム紹介

プレイヤー自身が使えるアイテムを紹介しよう
★オノ…攻撃力が強い
★手裏剣…同時に3つ投げられる
★ファイアー…落ちた場所でしばらく燃えている
★手榴弾…落ちた場所で大きく爆発する
★ヨロイ…攻撃を受けても1回だけ助かる
★グリーンカプセル…一定時間無敵になれる
★オレンジカプセル…現在使用中の主人公の武器の使用数が20UPする
主なアイテムはこんなところか　ただし、これらのアイテムはただでは手に入らない　敵を倒すと金貨に変わり、集めた金貨がアイテムの値段以上だと、アイテムを買うことができるんだ（ほとんどファンタジーゾーンだなァ）ただ取材段階では、それぞれのアイテムの値段がまだはっきり決まってなくて、その辺を報告できないのが残念
又、プレイヤーが武器を使い切らないうちに新しいアイテムを取ると、前の武器はストックされ、5種類までストック可能
それぞれの面の最後には、当然エリアエンドボスが出て来る訳で、そいつらを倒すと面クリア　8ステージを終えれば君の任務はエンドだ

次号でまた紹介するかも…

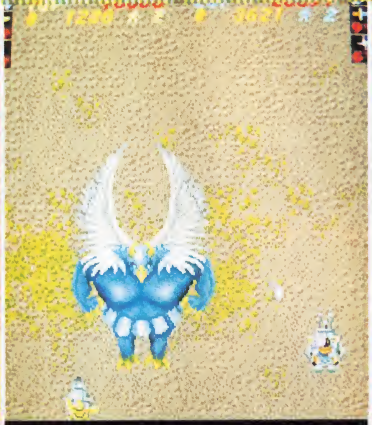
とにかくこのゲーム、今現在大急ぎで制作しているところなので、十分なレポートができす残念　なんか言訳じみてきたけど、君たちの要望さえあれば、また次の号あたりでくわしく紹介するかも
（GOD）



ここは別の神殿だ。



ここは木造りの街。まだまだ先は長い。



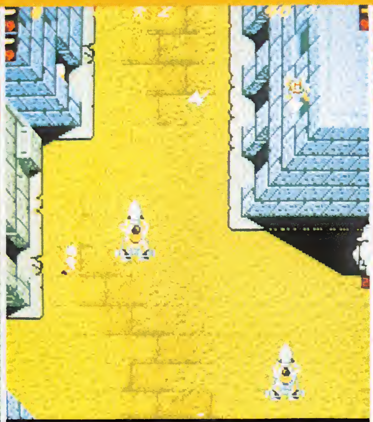
大鳥人（ボス）との戦いだ！



ここは神殿の中。美しい画面に注目。



「スカイボート」登場。コアを破壊しろ!!



石造りの街をゆく。



井戸からも敵が出てくるゾ。



「スカイボート」が出たゾ！　手前のコアをやっつけろ。



DARIUS



ダライアス名場面集



浮遊するタバシY12めがけて連射だぁーっ！



せまく入り込んだYゾーン。ツインボムもなく砲台のえじきとなってしまったプロコ。



次元気流ゾーンでアイアンハンマーと戦闘中。本体へ連射連射！



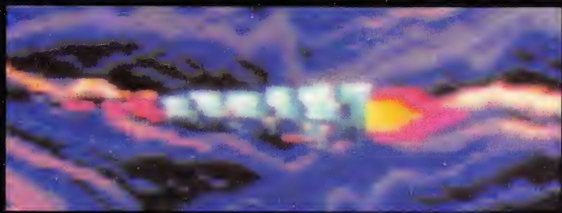
あーかいあかーい　ゾーンO。ちなみにプロコの前の黄色いのはラワガスZ17だよ。



海底に没した古代遺跡を眼下に進むプロコ。この先彼をまちうけているものは……



エレクトリックファンB。バリアがある時は思い切り近づいて撃ちまくれ。



見よ！　これが、これがッ！　ドリルミサイルだッ！



オクトパスX。彼は保護色というものを知らないらしく、思いっきり目立ってます。



ストロングシェルV。頭は無視して、甲羅からやっつけてしまおう。



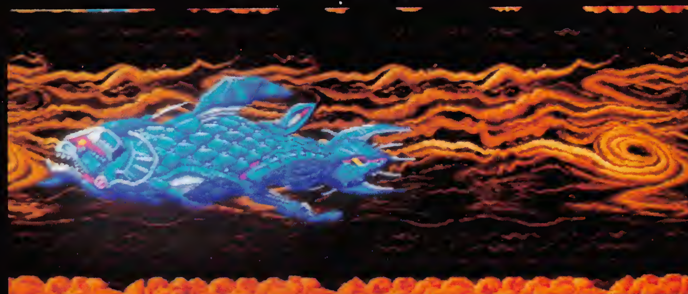
ファッティグラトンG。子供に攻撃させる、なさけないヤツ。



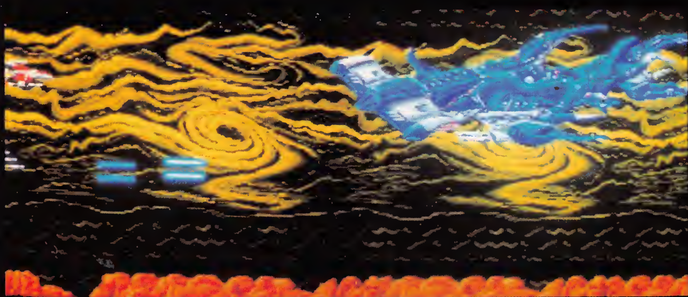
デュアルシェアーズD。ハサミを2つ破壊した瞬間から弾を自機の方に撃ってくるので注意。



グレートシングZ。口から出すイルカ弾がカワイイよ。



見かけの割によわいキングフォスルA。2つのヒレを壊してかせいでからボムを食べさせてあげよう。



アイアンハンマーP。少し軸をずらし、いっしょに上下しながら撃て。



キーンベイオネットK。まずは背ビレをもぎ取ってしまおう。



カトルフィッシュY。イカですが、光ったり、スミをはいたりしません。



アラ、ヘルメットの中はこんなナサケナイ姿をしていたのでした。



えーい、にっくきグリーンコロナタスWめ、その仮面の下の正体を私が暴いてやるっ！

仲間を助け、魔女ザーラを倒す使命を持った君は、無事最終面にたどりつけるか。そこには大魔王が待っている。

PSYCHIC 5 サイキック5

君もエスパーの1人か!?

魔王ザーラを倒せるのは…

四百年の眠りから醒めた大魔王サタンは現世を征服すべく魔女ザーラを送り込んだ。

世界各大都市には、かつてない大地震・大洪水・大龍巻が襲いかかり、次々と壊滅していった。

この異常気象とも思える怪奇現象は、魔女ザーラの仕業と解明した、超科学研究所の五条博士は、ザーラを倒せるのは、人間を超えたパワーを持っている超人類エスパーしかいないと判断し、かねてより超能力の研究に協力していた5人のエスパーたちに出動命令を下した。

だが、3人のエスパーはザーラの魔力で各地の隠れ家に監禁された。危うく魔力から逃れた2人のエスパーは、超能力ハンマー「サイキックハンマー」を手に、仲間を救出すべくザーラの隠れ家へ向ったのである。

とまあ、こんなストーリーだけど、このゲーム、すでにこの本の発売一カ月前に出ているので、さっそく各面の紹介にまいりましょう。

ワンポイント・レッスン 各面の紹介だよ

やはり一番大事なのは、上手にⓅを取り、最低でも大魔神の所ではPOWER UPしていることです。(POWER UPしていればとても簡単だよ!)。第2に、当然かもしれないけど、場所によって、どのキャラクターが適しているか覚えること。第3に、ムービングブロックにつぶされないようになること。

要するに、僕が言いたいことは、このゲームはⓅを各面最後に持っていて、マップを理解して、ムービングブロックにつぶされなければ、だれでもクリア出来るゲームだということです。だから、もし難しそうだからやらなかった人などいたら、やってみてください。

1面

この面は、攻略も説明も簡単すぎるから省略しようと思う。ちなみに、僕は女の子のエスパーを愛用しています。理由は浮く力がすぐれているからです。まあ、一面だったらどのエスパーを使ってもクリア出来るかも知れないけど。

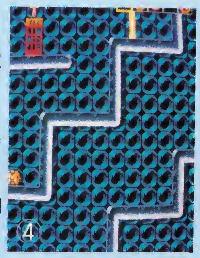

①



②

2面


③


④

この面もマップさえ知っていれば（女の子を使っていれば）簡単でしょう。

3面

この面は、クリアのみならばたいして難しくはないでしょう。多少難しいのは、ムービングブロック地帯です。しかし、あせらずにタイミングを見てやればだいじょうぶ。

この面はノッポのマコト君がいる面なのでくれぐれも忘れず助けてあげてください。

ちなみに1UPキャラがあるという噂もあるよ!


⑤

4面

この面は、ここまで一応来れた人ならそんなに難しくないでしょう（もちろんマップを理解していればね）。

5面

なんといってもこの面は、最強のエスパーのゲンゾーじいさんがいる。写真⑥の所に本当はいた。このじいさんはとっても強い。POWER UPがなくても、ひまわり以外は、すべて一発で倒してしまう。その上空中に半永久的に浮いていられる。だから、大魔神の所では、女の子よりも何十倍も確実に楽だ。しかし、何といっても足がのろすぎることは言えてる（飛んでる方が速い）。

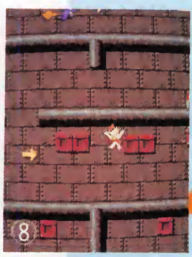
この面もたいしたことはないでしょう。特に大魔神などは…。


⑥


⑦

6面

この面もじいさんを使えばそれほど目立って難しい所はない。（え?、手抜きじゃないよ。本当に簡単なんだ。）

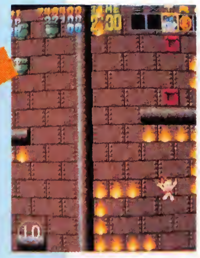

⑧


⑨

7面

今までの面はかなり簡単だったけど（5・6面などはじいさんが使えたから特に）、こ

の面はムービングブロックの難しいのがいっぱいあって、かなり大変だ。これらは、すべて、タイミングが物をいうので、練習してなれてくれ。



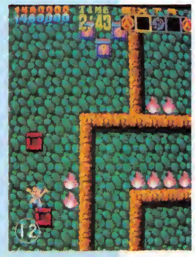
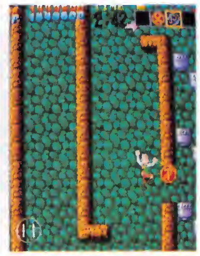
8面

これまでの説明で本当に8面まで君は来れるかどうか、ちょっと疑問だけど、5面までは簡単だし、6面はじいさんを持っていたけれど、7面は確かに難しい。でも強引に8面に入りたいと思います。

8面もまた難しいムービングブロックがあります。でも僕個人としては7面のムービングブロックの方が難しいような気もします。

最後の大魔神ですが、さすが、最後だけあってじいさんでも30発あてなければなりません。がんばってください。でもじいさんが一番楽かな。

一番大切なこと



これで一応8面までのコツ(難しい所)を説明したつもりですが、クリア出来そうですか?

一番大切なことを書き忘れたのですが、Ⓟの出し方があるのです。常識かも知れませんが、カーソルが重なった時、宝の箱をたたくと重なった表示と同じものが出現します。写真⑮の時に宝の箱を開けるとタイムストップ、写真⑯の時は、ただの点数だよ。

POWER UPしていれば、ムービングブロックにつぶされる以外死ぬ所がないので、本当に簡単です。

少しでも多くの人がこのゲームをクリア出来ればよいのですが。僕には無理だと思ってやらないのが一番よくないのでは…(コレ、ボクのお父さんのセリフ)。

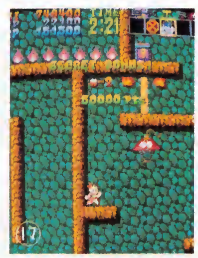
(REO Y・Y)











キャラクター

数字はすべて敵キャラが死ぬまでのハンマーで打つ数

自機＼敵	少年チビ NAOKI ノーマル	少年チビ NAOKI パワーアップ時	女の子 AKIKO ノーマル	女の子 AKIKO パワーアップ時	怪力ブー君 BUNTA ノーマル	怪力ブー君 BUNTA パワーアップ時	ノッポ MAKOTO ノーマル	ノッポ MAKOTO パワーアップ時	じいさん GENZOH ノーマル	じいさん GENZOH パワーアップ時
傘	2		2		1		2		1	
いす	4		4		1		4		1	
ランプ	3		3		1		3		1	
トースター	3		3		1		3		1	
時計	2		2		1		2		1	
ポット	3	全部	3	全部	1	全部	3	全部	1	全部
電話	3	1発	3	1発	1	1発	3	1発	1	1発
たばこ	4		4		1		4		1	
本棚	5		5		2		5		1	
蛍光灯	6		6		2		6		1	
お弁当	8		8		2		8		1	
ひまわり	9		9		3		9		2	

キャプション

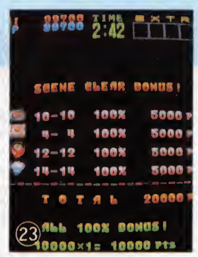
①第3のエスパー「ブンタ」。
②一つめの大魔神を倒したぞ。
③スイッチを切ると暗いなー。
④つぼを開けると!
⑤第4のエスパー「マコト」。
⑥第5のエスパー「ゲンゾー」がいたのだが間違えて取ってしまった。
⑦ゲンゾーじいさんは強い!
⑧普通下から行くと女の子では死ぬよ。
⑨イヤラシイムービングブロック。
⑩キャーア
⑪いきなりこわれた!
⑫難しいよー。
⑬おかずがいっぱい!
⑭最後の大魔神。
⑮今、宝箱を開けるとタイムストップ。
⑯今、宝箱を開けても…。
⑰SECRET BONUS!5万点。
⑱MAGICAL BONUS!1万点。
⑲EXTRA BONUS!だよ!
⑳~㉒感動のエンディングだよ。
㉓~㉚1面から8面までのすべてのフード(ドリンク)だよ。

大魔王に関するダメージ数

	チビ、女の子、ノッポ	ブー君	じいさん
SCENE1	10(5)	3(2)	
SCENE2	14(7)	4(2)	
SCENE3	22(11)	6(3)	
SCENE4	28(14)	7(4)	
SCENE5	34(17)	9(5)	5(3)
SCENE6	40(20)	10(5)	5(3)
SCENE7	48(24)	12(6)	6(3)
SCENE8	240(120)	60(30)	30(15)

※( )内の値はパワーアップ時のダメージ







マージャン ブロック

雀棒 JONGBOU

ジャンボウ

アイデアものだネ。マージャンとブロックくずしの合体ゲーム。君の頭脳と技に挑戦！ 受けて立つか！

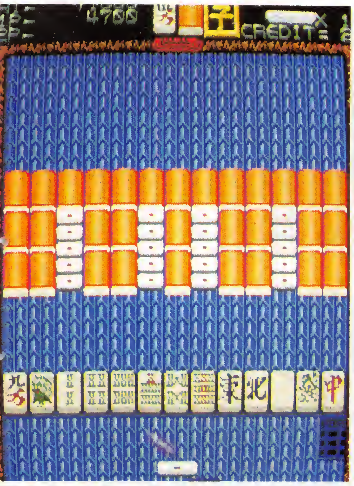


デモ画面。パンダが牌を投げてくる!?

マージャンを知らなくてもできる

このジャンボウは、一応はマージャンゲームなんだけど、ブロックくずしも楽しめちゃうという、まさにサラリーマン向けのゲーム。

だからといって、マージャンを知らない小学生でも一応はできる。基本的にはブロックくずしだからだ。



うーし、混一色狙いだ。

役を作って得点アップ

ゲームスタートすると、ブロックと白い棒が出てくるので、それを全部画面から消せば一面クリア。以上、マージャンを知らない小・中学生までの説明は終わり。

これからは、マージャンを知っている人のために説明しよう。

ゲームスタートすると、ドラの表示と配牌がされて、配牌がされたらボールが出てくるので打ち返す。ボールを下に落とすと、当然アウトで残機が1機減る。

役はどうやればあがれるのかというと、画面にある牌にボールを当てると裏返しになり、もう1回ボールを当てるとその牌が落ちてくるので、1万点棒の自機で受けるとその牌が「ツモ」となる。捨て牌は、回転ダイヤルで捨てる牌を選びボタンを押せば捨て牌できる。ただし、5秒以内に捨てないと勝手に捨てられちゃうぞ。

点棒ブロックは壊せば点数になるけど、百点棒は1回、千点は2回、5千点は3回、1万点は10回と、その数だけ当てると壊せる。

こうして、すべての牌と点棒ブロックを消すか、役を上がれば面クリア。

パワーアップアイテム

さて、パワーアップアイテムの説明だけど、一応下の図でわかると思うけど、補足しておこうネ。

春は、役が上がれないと意味がない。冬・赤色三牌も同様。

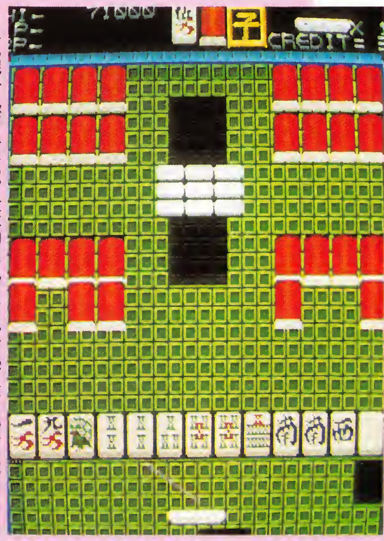
秋は、春夏冬を取ると効果が消える。

青サイコロの効力は1回だけ。

赤色牌を持っているとできるボーナスステージ。この面では、通常と同じ様に牌を落として行くが、この牌を取ればと点数になる。スカと書いてあれば、当然スカであり、ブタのマーク（でいいのだろうか）を取れば1UPで1機増える。タイムが切れるか、ボールを落とすとボーナスステージは終わり。

なお、赤色牌は面子には使えない。アイテムとして考えればよいでしょう。

また、テクニックとして、ほしい牌を取りに行き、ボールがその反対側にある時に、あらかじめダイアルを回わしてから、捨て牌を選ぶ。そうすれば、ステ牌したあとに同一牌があれば取れる。



これも混一色が狙える。全体的に見て、混一色が作りやすい。

パワーアップ アイテム

アイテム	名称	効果
春	増点親変化	役をあがったときの点数が、親の点数になります
夏	裏牌看破重波動	すべての牌がうらがえる
秋	究極反射硬壁	両サイドに補助ブロックが出現します
冬	安易役増牌加参	裏ドラが表示される
赤	赤色不思議三牌	この牌を持って役をあがるとボーナスステージへ行ける
UP	幸運一増殖牌	自機が1UPする
青サイコロ	超剛力直進球	球に貫通力がつき一気に牌を打ち壊す
赤サイコロ	[illegible]	向かってくる球のスピードを落とすバリヤがはれる

パンダが牌を投げてくる!?

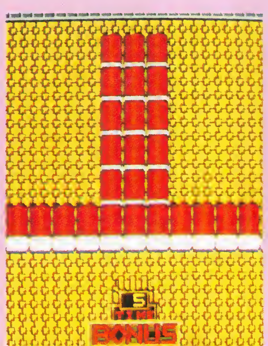
このジャンボウは、全面36面あるが、最終面はパンダがマージャン牌を投げてくるそうだ。

難易度的にもそんなに難しくないので、ぜひともパンダをいじめてやって!!

（最近麻雀で連敗中・ゆ）



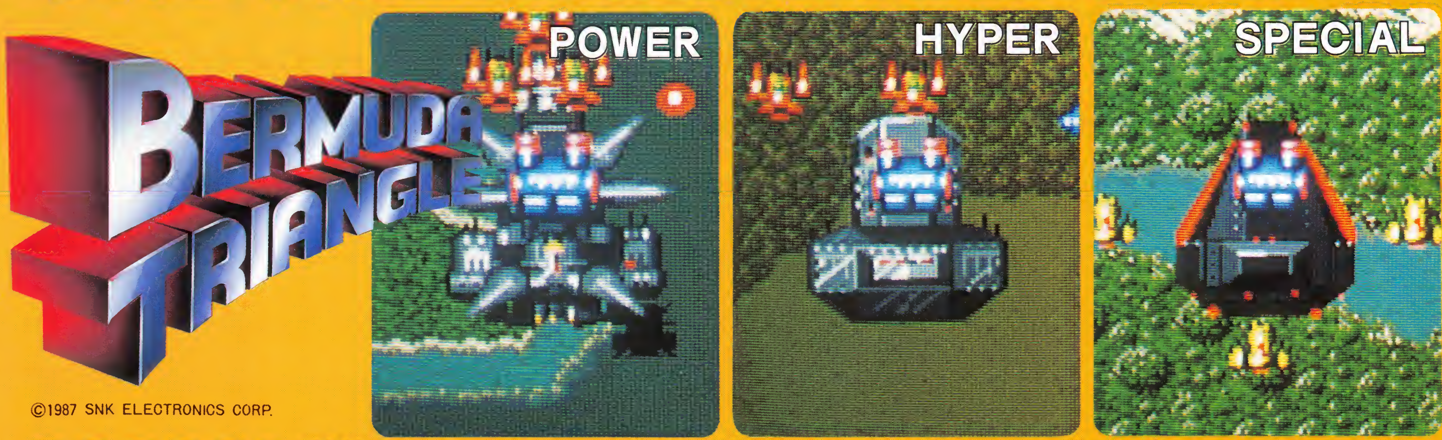
やったぜハネ満。もしや、こやつは少年ジャンキー!?



ボーナスステージです。牌をくずしまくれ!!

ZIG1、ZIG2は異なる強化パターンを持つサイバネティック戦闘艦だ。

君は見たかZIG完全変形!!

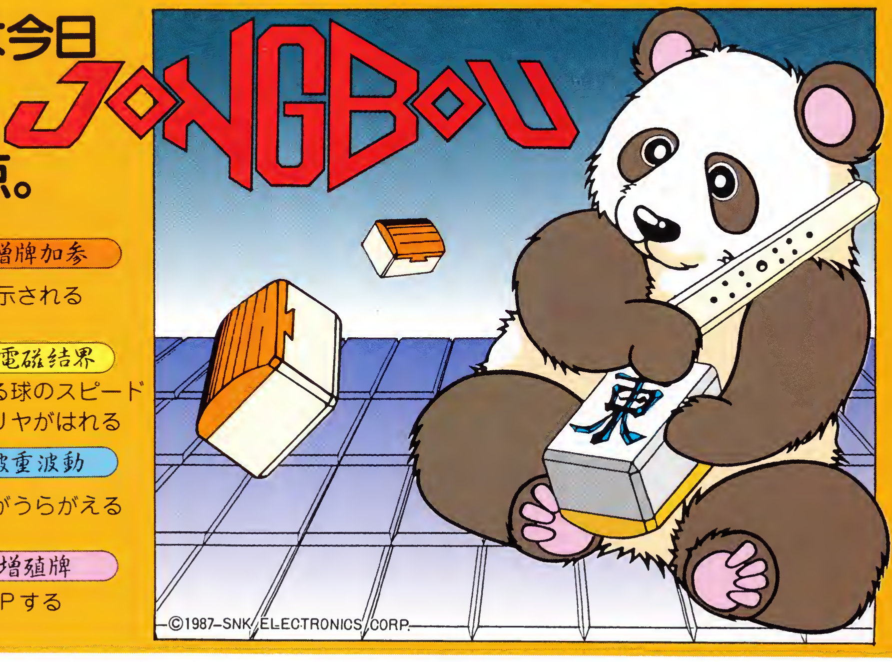


護衛機SYDIIに秘められた3つのパワーアップ。



ジャンボウ8つの秘牌大奥技(パワーアップアイテム)!

これらの秘牌(アイテム)を持てば君は今日から雀棒大士。奥技を使いこなし、役満あがりで高得点。



- 秋 **究極反射硬壁** 両サイドに補助ブロックが出現します。
- 冬 **安易役増牌加参** 裏ドラが表示される
- **超剛力直進球** 球に貫通力がつき一気に牌を打ち壊す
- **向球減速電磁結界** 向かってくる球のスピードを落とすバリヤがはれる
- 春 **増点親変化** 役をあがったときの点数が、親の点数になります。
- 夏 **裏牌看破重波動** すべての牌がうらがえる
- 赤 **赤色不思議三牌** この牌を持って役をあがるとボーナスステージへ行ける
- 1UP **幸運一増殖牌** 自機が1UPする

SNK SNKGROUP
株式会社エス・エヌ・ケイ
大阪本社　〒564 大阪府吹田市豊津町14−10号 丸萬ビル 602号
東京支店　〒101 東京都千代田区神田和泉町1-3-4 青木ビル2F
SNKテレホンサービス
06−338−2570

ゲーメスト
4月号
No.7
昭和62年4月1日発行（毎月1回1日発行）第2巻第3号通巻7号
編集人兼発行人 加藤 博
発行 株式会社新声社
〒101 東京都千代田区内神田1-15-15
電話03（293）9324
定価480円



雑誌03659-4 ©新声社 1987 Printed in Japan.